不思議のダンジョン

風来(ふうらい)のシレン2

鬼襲来(おにしゅうらい)！シレン城(じょう)！

完全攻略ガイドブック!!



ファミ通64+
12月号特別付録

不思議のダンジョン風来のシレン2
～鬼襲来！ シレン城！～
完全攻略ガイドブック!!

目次 もくじ

コントローラー操作一覧



基礎知識編



入るたびに地形が変わる不思議のダンジョン。生き残るためには、その特性を知っておくことが大切だ。まずはこの章を読んで、必要になる知識をいっきに身につけよう。

不思議のダンジョンのしくみ



まずは冒険に旅立つまえに、その舞台となる“不思議のダンジョン”が、なぜ不思議と呼ばれているのか知っておくことが重要。ここでは、ゲームの基本システムともいえるダンジョンの特徴と、その性質についてをくわしく解説していくぞ！



しくみ その1 【ダンジョンはプレイごとに変化!!】

幼い風来人、シレンが冒険をしていくダンジョンは、入るたびにダンジョン内の構成が変化していく、文字どおり“不思議のダンジョン”。たとえ同じダンジョンであっても、各フロアの地形から、落ちているアイテム、ワナの位置まで、入るたびに変わるのだ。また、ダンジョンというと洞窟などを思い浮かべがちだけど、森や竹林、谷などの野外フィールド“シャッフルダンジョン”も登場するぞ！



⬆スタート地点や、つぎのフロアへ移動するため階段の位置も毎回ちがうぞ！

アイテムとワナの配置が変化

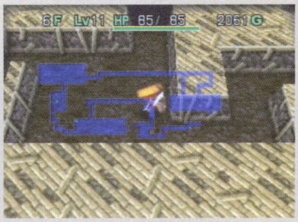


⬆なかには運が悪くて、ワナがいっぱいなんてときもあれば……。

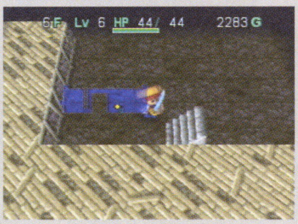


⬆逆に、ワナがまったくなくてアイテムがたくさんあることだってあるぞ。

フロアは同じでも形は違うぞ！



⬆フロア内をこれだけ捜しても、階段が見つからないなんてこともあれば……。



⬆なぜか階段が早めに見つかって、あっというまにつぎのフロアへ。

変化しないもの

入るたびに構成が変わっていく不思議のダンジョンでも、なかには変わらないものがある。そのひとつがモンスターの種類で、各フロアの出現モンスターはあらかじめ決まっているのだ。また、各ダンジョンのフロア数や出現アイテムの種類なども多くは決まっているぞ。



⬆シュテン山の初級なら中腹までの道のりは、毎回6階になっているぞ。

⬇よりよい武器や盾、アイテムを求めるなら、先のダンジョンへ進もう。



デビルのうんちく話
ケンゴウはシレンの盾をはじき飛ばす。飛ばされた盾が水や谷底に落ちたら最悪。ケンゴウと戦うときは、できるだけ壁を背にして戦うようにしよう。

しくみ その2 【ダンジョン内の時間はターン制】

ダンジョン内での時間は、ターン制で進んでいく。この“ターン”とは、いいかえれば順番のことで、シレンが1歩歩いたり、アイテムを使ったりすると1ターンが進み、つぎはモンスターたちが1ターンぶんの行動をするぞ。要するにシレンが何か行動を起こさないかぎりは、モンスターたちも動かないってこと。あせらずにじっくりと考えてから、つぎの行動を決めていくことができるというわけだ。

例外的な行動

- ●向きを変える
- ●アイテムを見る
- ●矢を装備する
- ●仲間と話をする



⬆たとえば、モンスターとのあいだに1マスあるような場合であれば……。



⬆攻撃をワザと空振りして1ターン進めれば、こちらが先制攻撃をしかけられる。

風が吹いたら？

基本的にターン制でゆっくりと時間が進んでいくダンジョン内では、あせって行動をする必要はない。ただし、どこからともなく風が吹いてきたら話はべつ。じつはこの風、同じフロアにあまり長い時間とどまっていると吹いてきて、3回目の風が吹くとはナタネ村へ戻されてしまう。



⬅風が吹いてきたら、急いで階段を目指せ。

しくみ その3 【ダンジョンを出ると始めから……】

ダンジョンでいくら強くなっても、“不思議のダンジョン”の外に出てしまうとレベルは1に戻ってしまう。しかも、ダンジョン内でモンスターなどに倒されると、手に入れたアイテムやギタンもすべてなくなってしまうので要注意！　まずは生き残ることを最優先にして行動しよう。



⬆途中で倒れてしまっては、せっかくの苦労も水の泡。まずは生き残れ！

村に戻される行動

- ●ダンジョンのクリア
- ●ダンジョンで倒れる
- ●3回目の風が吹く
- ●引き上げの巻物を使う
- ●持ち帰りの巻物を使う

形見の壺を回収！

ダンジョンの途中で不幸にも倒れてしまった場合、手持ちのアイテムやギタンはすべて失われてしまうが、形見の壺を持っていれば話はべつ。次回の冒険で、前回倒れてしまった同じフロアに登場する“形見の壺”の中に、装備していた武器と盾が入っているぞ！



⬆“形見の壺”の中には、以前に装備していた道具が入っているのだ。

⬇神社にいる占いババ様に占ってもらえば、壺のある場所がわかるぞ！



悲しき失敗談
ワナを踏まないようにと思って、斜め方向に剣を振ったにもかかわらず、無意識に横に歩いてケロケロ雨を踏んでしまった。教訓：Rボタンをちゃんと使え！

風来人への入門書



“不思議のダンジョン”は危険がいっぱい!! これから風来人への第一歩を踏み出そうとしているなら、まずはこの入門書に目を通しておこう。きっと冒険のさまざまな場面で、キミが困ったときに役立ってくれるはずだぞ!



デビルのうんちく話

ダンジョンのお店に変化の壺があったら、置いてある変化の壺に矢を1本入れよう。中身が高価な道具に変化したらラッキー。なぜなら……（8ページへ続く）。

壱ノ巻 “戦闘”の心得

ダンジョン内で、シレンを待ち受ける手強いモンスターたち。ここでは戦闘に負けないための知識を身につけよう!

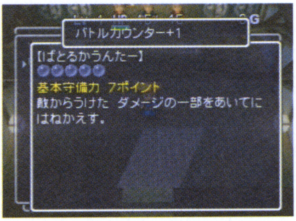
冒険の舞台となるダンジョンの中には、アイテムやワナ以外にも数多くのモンスターがいる。しかも、フロアが先へと進めばそれだけ手強いモンスターが出てくるので、探索作業を続けていくためにも戦闘でレベルアップさせることが大切。ちなみに“現在のフロア数+2レベル”が、そのフロアを安全に探索できるレベルの目安。この目標レベルよりも低い場合は、フロア内の探索が終了してもすぐにつぎのフロアへと進まないで、しっかりとレベルアップさせてから進んでいこう。また、ダンジョン内のモンスターは少し待っていれば、無限に復活するぞ!



⬆基本はABボタン同時押しの足踏み回復だけど、周囲の敵と満腹度に注意!

その1 【2種類の攻撃を使い分けるべし】

シレンの攻撃方法は、大きく分けて2通り。こんぼうやカタナなどの装備可能な武器による直接攻撃と、矢や杖、巻物などのアイテムによる間接攻撃がそれだ。また、盾を装備しておくことでモンスターから受けるダメージが少なくなるので、装備することを忘れないように。



⬆武器や盾の中には、特殊な効果を持っている物もあるので説明を見ておこう。

直接攻撃

基本ともいえる攻撃で、シレンの正面方向へ密着したモンスターにダメージを与えるぞ。ダメージは武器に応じて上がり、なかには離れた敵を攻撃することが可能な武器もあるようだ。



⬅武器や盾は合成などで鍛えれば強くなっていく。

間接攻撃

使えばなくなってしまうが、モンスターから攻撃を受けない距離で攻撃できるのが強み。いやな特殊能力を持っている近づきたくないモンスターなどには、積極的に使っていこう。



⬅遠距離から矢でダメージを与えておけば、楽に倒せる。

その2 【相手との間合いを見切るべし！】

戦闘の基本といえば、やっぱりモンスターへの先制攻撃。その理由は、こちらが先に攻撃できる状況を作ることで、余計なダメージを受けないようにするのが目的だ。この状況を作り出すうえで重要になってくるのが、モンスターとの距離。具体的には2マス以上、モンスターとの距離が離れているようなら移動で近づき、１マスになったら攻撃を空振りすればオーケー。ただし、お互いの軸がずれている場合は、モンスターもこちらと同じように斜め移動をするので要注意！　あらかじめお互いの軸を合わせておこう。



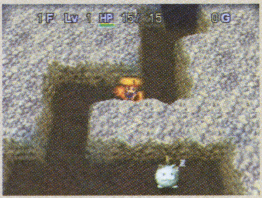
⬆モンスターが２体いるなら、近いほうへ移動して順番に倒していこう。



⬆倍速で移動してくるモンスターの場合は、2マス前で空振りするべし！

寝ている場合は？

部屋の中で寝ている状態のモンスターを見かけたら、先制攻撃のチャンス！　ただし、部屋への出入りや、移動中に目を覚ますこともあるので注意しよう。矢を持っているときは遠距離攻撃でさっさと倒すべし。



⬆いやな特殊能力を持ったモンスターは、間接攻撃で起こして攻撃だ。

その3 【地形や状況を活用すべし！】

通路を使って安全に！

いくら強い武器を持っていても、複数のモンスターに囲まれてしまっては意味がない。そんなときは無理をしないで、近場の通路へ逃げるのがいいぞ。通路は幅が狭いので、戦う相手の数をいっきに減らせるのだ。しかも、通路だとモンスターは周囲の9マスしか見えないので、間接攻撃をしてくるモンスターでもシレンに近づいてくるぞ！



⬅2体以上のモンスターがいる場合は、迷わずに通路へ直行！　逃げるときは、ナナメ移動を使って最短距離で移動していこう。



➡ここまで逃げれば部屋の中にいるモンスターからは見えないので、攻撃されないぞ！　うまく誘い込んで接近戦を挑め！

ジグザグ歩きで近づけ！

離れたマスからこちらを攻撃してくる厄介なモンスターは、軸をずらしてジグザグに移動すればオーケー。間接攻撃はお互いの軸がずれていると当たらないため、モンスターは攻撃をしないで移動してくれるのだ。また、コドモ戦車のように一定距離から近づいてこないモンスターは、軸ずれをうまく維持しながら壁際へと追い込んでいこう。



⬅こちらがナナメに軸をずらせば、あちらもいっしょに移動。単に横方向へ移動するだけでも、勝手に近づいてきてくれるのだ。



➡一定の距離から近づいてこないモンスターは、壁際へ追い込むか、距離がある内に通路へ誘い込んでいくと楽に倒せるぞ！

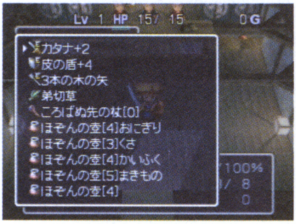
悲しき失敗談

部屋の中に遠投の土偶があることに気づかず、レアな剣が入った合成の壺を投げてしまった。もちろん壺は消失。教訓：部屋の中はちゃんとチェックしろ。

弐ノ巻 "アイテム"の心得

ダンジョンで手に入る、さまざまなアイテム。くわしい効果などについては、データ集の60ページに掲載しているぞ！

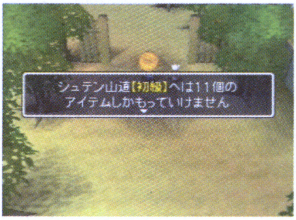
ダンジョン内を探索して入手可能なアイテムを簡単に分類すると、武器・盾・腕輪・矢・杖・巻物・草・おにぎり・壺・城の材料で計10種類。どれも役立つアイテムばかりだけど、黄色で表示された未鑑定アイテムには注意！　用途がわからないうえに、装備したら呪われるなんてこともあるぞ。また、持てるアイテムの上限は20個なので、装備しなければ効果を発揮しない武器・盾・腕輪、壺に入らない城の材料以外は"ほぞんの壺"に入れて持ち運ぶのが旅の基本だ。ただし、一部のアイテムは壺の中だと効果を発揮しない場合もあるので説明をよく読もう。



⬆"ほぞんの壺"にはあらかじめメモで名前をつけて分類しておくといいぞ！

その1【万一の場合に備えるべし】

ダンジョンをクリアーしていけば、何かしらのアイテムが手元に集まっていく。しかしその中から、武器と盾以外に何を持っていくか誰でも悩むところ。いくら"ほぞんの壺"があるとはいえ、それぞれのダンジョンに持ち込めるアイテム数は決められているからだ。参考までに生還率が上がるお役立ちアイテムをリストアップしておくので、アイテム選考に役立ててほしい。



⬆"ほぞんの壺"を使えば、かなりのアイテムをダンジョンに持ち込めるが……。

持っていけるアイテム数

ダンジョン名	数
①初級	11個
②中級	11個
③上級	11個
④鬼ヶ島	7個

あると便利な一品

ダンジョン探索をしていてあると便利なのが、これら3つのアイテム。なかでも"復活の草"は、必ず携帯しておきたい必須アイテム。これがあれば、ダンジョン探索中に思わぬミスをして倒れても1回なら生きかえる。また、"とうしの腕輪"や"ころばぬ先の杖"なども捨てがたい一品。どちらもダンジョン探索を楽にしてくれるアイテムなので、ナタネ村の倉庫で眠らせておくのはもったいないぞ！

アイテムリスト
- ●復活の草
- ●とうしの腕輪
- ●ころばぬ先の杖



⬆"とうしの腕輪"でアイテムと敵をチェックだ！

あってよかった一品

ダンジョン探索中にあってよかったと思うのが、右の3つのアイテム。なかでも"聖域の巻物"は別格で、モンスターのすべての直接攻撃を防ぐことができてしまうのだ。ただし、間接攻撃には効果がないので要注意！　そういった意味では、"分身の巻物"のほうが汎用性は高いかもしれない。また、"高とび草"もここいちばんでは意外に頼れるアイテムだったりする。

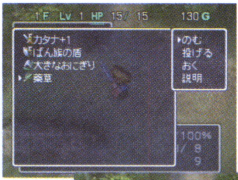
アイテムリスト
- ●聖域の巻物
- ●分身の巻物
- ●高とび草



⬆どうにもならなくなったら"高とび草"がいい？

その2 【草を食べて力をつけるべし!】

ダンジョンの探索中に拾えるいろいろな種類の草。この中で手元に持っておく必要があるのは、状態を回復する“薬草”や“どく消し草”ぐらい。ほかのステータスがアップする草などは、大事にとっておいてもあまり意味がないので、拾ったらすぐに飲むこと。“薬草”や“弟切草”も所持数に余裕があれば、ドンドン飲んでHPの上限をアップさせていくといいぞ！



⬅ヒットポイントが減っていない健康な状態なら……。



➡薬草や弟切草を飲めば、上限がアップしていくのだ。

一気にパワーアップ!

“よくきき草”を飲んだあとは効果が倍になるので、“しあわせ草”と合わせて飲むと効果は2倍になるぞ！



⬅ほかの草があれば、まとめて飲んでしまおう！

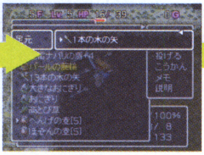
その3 【へんげの壺を活用するべし!】

中に入れたアイテムが、ランダムにべつのアイテムへと変化する“へんげの壺”。ふだんはいらないアイテムを詰め込めばいいけど、不要なものがないなら矢を1本ずつ詰め込めばオーケー。具体的なやりかたは簡単で、壁に当てて落とした矢を1本ずつ拾うだけ。ただし、このときにBボタンダッシュで矢の上に乗らないと、手持ちの矢とひとまとめになってしまうぞ！



⬆壁に矢を当てて必要なだけ落としたなら……。

⬇Bダッシュで矢の上に乗って直接入れて……。





壁に向かって投げる

"へんげの壺"の中身を出す簡単な方法は、壁に向かって投げつけるだけ。また、ナタネ村などでアイテムを入れても“雑草”にしかならないので意味ないぞ！



⬅投げるときに“遠投の腕輪”をつけていると……。



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“行商人がムカツク!”



渡辺 キーッ！ ムカツク～。
デビル 何怒ってんの？
渡辺 だってダンジョン内をうろついてる行商人が、落ちているアイテムを取ってちゃうんです～。割引券を置かれても困っちゃいます～。
デビル しかも拾ったものを売りつけてくるからね。でもちょっとイイ話があるんだな。
渡辺 どんな話ですか～？
デビル 壁に向かい矢を撃つと1本ずつ矢が散らばるだろ？ 行商人は矢を1本拾うたびに、割引券を1枚置いていくよ。
渡辺 割引券をいっぱい拾えば拾われた道具を安く買い戻せるってわけですね。
デビル ちなみに割引券は99枚まで持てるよ。さらに“ころばぬ先の杖”を行商人に振るという方法があるんだな。
渡辺 どうなるんですか～？
デビル 行商人が転んで、持っている道具が散らばるんだな。あとはそれを拾ってひたすら逃げる。行商人の攻撃力はあまり高くないから逃げ切れるはずだよ。
渡辺 それは超スゴイです～。

悲しき失敗談

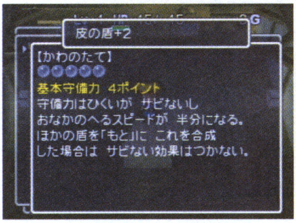
敵に四方を囲まれてしまったので、聖域の巻物を使おうとしたらまちがえて読んでしまった。その後敵にボコられた。教訓：聖域は必ず床に置け！

スイテキマルやジライマルを倒すと、その場にワナを置く場合がある。通路でワナを置かれると危険。こいつらと戦うときは、部屋まで誘導してから倒そう。

四ノ巻 "満腹度"の心得

腹が減っては戦ができぬ。ダンジョン探索で意外に重要な"満腹度"と食料について知っておくことも大切だ!

ステータスにある"満腹度"とは、文字どおりにお腹の減り具合を表したもの。このパラメーターは、およそ10ターンごとに1パーセントずつ減っていく。最終的に数値が0になってしまうと、こんどはHPが減り始めてしまうのだ。こうならないためには、シレンのお腹が空いてきたら"おにぎり"を食べさせて満腹度を回復させよう。ただし、腐った"まずそうなおにぎり"は、シレンのステータスに異常を引き起こす効果があるので、できるだけお世話にならないようにしておこう。



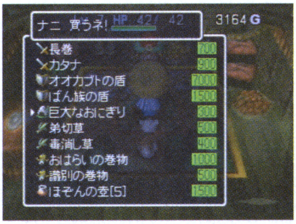
⬆お腹が減りづらくなる特殊効果を持ったアイテムもあるのでチェックしよう。

その1 【腹ぐあいに注意するべし!】

ダンジョンへ入るたびに"大きいおにぎり"を1個もらえるが、「これだけでどこまでいけるのか?」というのを調査してみた。右の表はシレンの満腹度が100パーセントで探索可能なフロア数の平均を示したもの。これを2倍にすれば"大きいおにぎり"1個分を加えた200パーセントで探索可能なフロア数がわかるのだ。ただし、あくまでも平均なので、足りない場合は中腹で買い足していこう。

100%の行動範囲

初級	中級	上級	鬼ヶ島
6階	5.5階	5階	4階



⬆シュテン山のダンジョンなら中腹で買い足せば、ほとんど大丈夫。

飢えをしのぐには?

じつは、草や種などを飲んだ場合でも満腹度は5パーセントだけ回復している。ときには"毒草"で救われるなんてこともあるので、思い切って飲もう。



⬅"復活の草"は満腹度も回復するので食べちゃダメ!

その2 【敵を利用して調達するべし!】

ダンジョンに落ちている"おにぎり"を探す以外にも、自力で手に入れる方法はいくつかあるのだ。そのひとつがモンスターのにぎり変化が持つ特殊能力を使ったやりかたで、戦闘でわざと攻撃をくらえば持っているアイテムが"おにぎり"に早変わり! ただし、重要なアイテムを変えられてしまっては目も当てられないので、あらかじめフロアに置いておくことを忘れずに。



⬅"にぎり変化"を見つけたらまずはアイテムを床に置いちゃおう。



⬅戦闘中に特殊能力をくらえば、アイテムと引き換えにおにぎりを量産可能。

目指せ大食い!

"胃拡張の種"を飲むことで満腹度の上限をアップさせられるが、満腹度が減っていない状態であれば、ふつうの"おにぎり"でも上限が少しだけ上昇するぞ!



⬅よほど余分がない限りは無理に上げる必要はないぞ。

伍ノ巻 "ワナ"の心得

状況しだいでは、致命傷にもなる各種のワナ。その種類やくわしい性質はデータ集の64ページに掲載している。

ダンジョン内にしかけられたワナは、基本的に見えないよう隠されているため、どこにあるかは踏んでみるまでわからない。しかし、これを解消してくれるのが"めぐすり草"。とはいっても、大量の"めぐすり草"が手に入るはずもないので、最低限の備えを心がけることも必要だぞ。なかでも"おにぎり"を"ほぞんの壺"に入れておくのは基本中の基本。これ以外では"ころばぬ先の杖"を持ったりして、特定のワナに対する対策をあらかじめ準備しておくことを忘れないようにしてくれ。



⬆ワナを踏んでも発動しないこともたまにはあるのだ。ちょっとだけラッキー。

その1 【進路の安全を確保するべし！】

"めぐすり草"がない状況であっても、ワナを見つける方法がないわけではないぞ。なかでもいちばん簡単でお手軽なやりかたは、移動するまえに武器を空振りすること。じつは武器を振ることによって、シレンが攻撃したマスにワナがあれば、そのワナを発見することができるのだ。しかし、これだと移動にかかるターン消費が単純に2倍となるため、とうぜん満腹度が減るスピードも2倍。序盤のダンジョン内では強力なワナが登場することがないので、余裕がなくなったら振るぐらいの気持ちで進んでいこう。また、ワナがしかけられているのは部屋の中だけで、基本的に通路は安全地帯となっているぞ。

➡武器を振って、目のまえにワナがあれば発見することできるぞ。



ワナを置かせない

ワナの上には、アイテムなどが置けないことを逆に利用して、スイテキマルなどにワナを置かせないこともできるぞ。通路で戦闘するなら、アイテムを置いて一歩だけ下がって戦え。

⬅アイテムのうえで倒せば、ワナを置かれる心配はない。





風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"ワナって最悪？"



デビル ワナでいちばん嫌なものは何？
渡辺 デロデロの湯とケロケロの雨です〜。
デビル デロデロの湯はおにぎりが腐っちゃうからなあ。でも、"ほぞんの壺"に入れておけばいいだけじゃん。
渡辺 あ、なるほど。そうすればいいんですね。
デビル それ常識……。
渡辺 すみません〜。でも。ケロケロの雨を踏んでも、武具をサビさせないようにする方法があるんですよね？
デビル へえ、基本を知らないくせに高度なうんちくを知ってるじゃん。でも、その方法は知ってるの？
渡辺 ぜんぜん……。
デビル ……。じゃあちょっとだけ教えてやるよ。
渡辺 お願いしまーす！
デビル ●ッ●の巻物を使えばオーケー。それか●の剣か●の盾を合成すれば、印のところに金がついてサビないぞ。
渡辺 ●の部分が見えないからわからないんですけど〜。
デビル 伏せ字でごめんない。

悲しき失敗談 ひとつ目の武器をマゼルンに飲ませ、つぎの道具を投げようとすると仲間がマゼルンを倒してしまう。ずっと合成ができなかった。教訓：仲間は邪魔？

ともに戦う旅の仲間たち



ストーリーが進むにつれ、じょじょに増えていく仲間たち。ここで紹介する5人は、シレンのダンジョン攻略を強力にサポートしてくれる心強い味方だ。仲間になったキャラクターの性質をしっかり確認し、攻略に役立てるべし。



デビルのうんちく話

店で売っているアイテムを取ると、店主が出入り口をふさぐのでモンスターが入ってこれない。これを利用して、安全にその場足踏みで体力を回復できるぞ。

シレンを手助けする5人の仲間

リク



城造りが始まった直後から、手伝いをしてくれるリク。ある程度城ができてくると、ダンジョンにもついてくるようになる。ダンジョン内では、基本となる直接攻撃のほか、離れた敵をパチンコで攻撃するのが特長だ。パチンコ攻撃は2マスぶん届くので、ふだん攻撃しにくい位置もカバーしてくれるぞ。ただし、攻撃力は低め。ほかに連れていける仲間が多数いるときは、あまり使わないほうがいいかも……？



➡ダンジョンに連れていけるのは、少し時間がたってから。



➡2マス以内なら、直線上にいない敵も攻撃できるのだ。

「シレンの役に立ちたいんだよ」

ヒマキチ



⬅突如神社に現れる。彼の目的は、ヒマをつぶすことのみ。



➡HPが減ると、水の中に入って回復するので倒されにくい。

ヒマをつぶすためにシレンたちと行動をともにするちょっと変わった仲間だ。しかし、その実力はホンモノ。武器や矢などをヒマキチに向かって投げる（撃つ）と、モンスターに向かって投げつけてくれるぞ。投げる距離も、5マスまでとかなり長い。また、橋などから水に入ることができるのも特長のひとつ。水中ではHPが回復するほか、アイテムを拾ってくれることもあるぞ。水のあるマップでは大活躍する仲間だ。



「ヒマがつぶせりゃそれでいいんだ!」

アスカ



➡ストーリーが進むと、仲間になるイベントがシュテン山中腹で発生。



➡いい武具を装備させて活躍させよう。かなり頼りになる仲間だぞ。

中腹でのイベントで仲間になるアスカは、武器や盾を装備できるのが最大の特長。あまった武具を、彼女に向かって投げてあげよう。いい武具を装備させればそれだけ強くなるので、使いかたしだいでは強力なサポート役になってくれるぞ。ただ、直接攻撃だけなのが欠点。モンスターと接触する機会が多く、囲まれていっきに倒される危険もある。強敵が出現するフロアでは、単独行動をさせないように注意するべし。

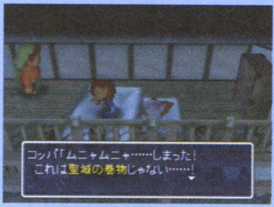


「この腕お貸しいたしたいが、どうか？」

マーモ



マーモの長所は、アイテムを10個まで収納できること。しかも、壺と違って城の材料も収納してくれるのがうれしい。そのかわり、ほかの仲間のようにモンスターと戦うことはない。防御力も高く、倒されることは少ないぞ。とはいえ、いざ倒されると入っているアイテムがなくなってしまうことには十分注意。逆に、シレンが倒れてもマーモが生きていれば、入れておいたアイテムをつぎの機会に回収できるのだ。



➡シレンたちが眠りについた夜、突如出現イベントが発生するのだ。



➡出し入れをしたときに、ターンが進まないことにも注目したい。

「マーモリー　シュッパーツ!」

キララ



➡村祭りが終わったあとに、仲間になるイベントが起こる。



➡遠距離攻撃が得意。火が当たったときのダメージは10なのだ。

ゲームがスタートした瞬間に出会うキララ。しかし、仲間になるのは数々のイベントを経たあとのことだ。キララの特長は、火を吐く攻撃を持っていること。部屋の中で縦・横・斜めの直線上にモンスターがいる場合、この能力を使って攻撃するぞ。武器を投げるわけではないので、敵に必ず当たってくれることもポイントのひとつだ。遠距離から接近する敵を見つけたときには、彼女をうまく誘導して先制攻撃させよう。



「さっ早く行こ行こ!!」

悲しき失敗談

合成を行ったマゼルンを倒そうとして、炎上の巻物を読む。マゼルンとともに合成済みの剣も燃えて無くなる。教訓：炎上使うとすべてが燃える。

仲間のかしこい使いかた

仲間といっしょに行動するときは、その動きを把握することが大切。連携プレイでモンスターを倒せ！

その１【仲間とモンスターの動きを活用】

マーモ以外の仲間は、敵を見つけるとすかさず攻撃をしかけようと接近する。リクやキララのように遠距離攻撃を持っている場合、その範囲内に敵がいるなら攻撃。いないなら近寄っていくぞ。いっぽう、モンスターは最初仲間を無視してシレンに接近しようとし、攻撃されると初めて仲間を認識する。これらの性質に、基本となる行動の順番（シレン→モンスター→仲間の順）を考え合わせれば、効果的な連携プレイを組み立てることが可能だ。



⬆モンスターがシレンのとなりに来たら、一歩下がって仲間に攻撃させるようにする。



⬇そしてシレンで攻撃。モンスターが攻撃するまえに、2回攻撃できるのだ。

その１【イヤなモンスターは仲間まかせ】

やっかいな特殊攻撃を持つモンスターと遭遇したら、無理にシレンで戦おうとせずに、仲間にまかせてしまうのもひとつの手。能力を下げる特殊攻撃は仲間にも影響するのでやや問題アリだが、アイテムやギタンを盗んだり、こちらを操ってアイテムを使わせたりといった特殊攻撃は、仲間には通用しないのだ。たとえば、ギタンの上に居座ったガマラやガマグッチを倒したいとき。飛び道具やアイテムを使うことなく簡単に倒すことができるぞ。



⬆シレンを操り、貴重なアイテムを使わせてしまうゲイズ。こんな敵に対しては……。



⬇仲間たちにおまかせしよう！　ぬすっトドやガマラと戦うときにも活用してくれ。

注意点１ 仲間が倒されないように！

仲間がモンスターに倒されると、そのモンスターは当然レベルアップする。１度ならまだいいが、連続でこういう事態が起こると危険だ。強敵が出現するフロアでは、単独行動をさせないように注意しよう。仲間が戦っているあいだに部屋を出ると、その仲間はシレンを見失ってしまうぞ。



⬆モンスターが2段階以上レベルアップすると、手に負えなくなる危険が。



⬆仲間が多いと、離れ離れになりやすい。連れていきすぎるのも考えもの。

注意点２ 仲間はワナの上を通過する！

最初のうち勘違いしやすいのがコレ。仲間はモンスターと同じくワナを踏むことがないので、通った場所なら安全ということはないのだ。単独行動をさせたくないからといって、あわててあとを追いかけて致命傷を受けることのないようにしよう。イザというときは、シレンの命を優先するべし。



⬆仲間は、ワナがあるマスでも通過することができる。ということは……。



⬆通ったマスにも、ワナが隠されている危険性があるということ。注意！

デビルのうんちく話
ほぞんの壺にドラゴン草や火炎草を何個も入れよう。これをモンスターに投げると、相手に壺の中身を投げたときと同じダメージを連続で与えられる。名付けて壺爆弾。

マップ攻略編

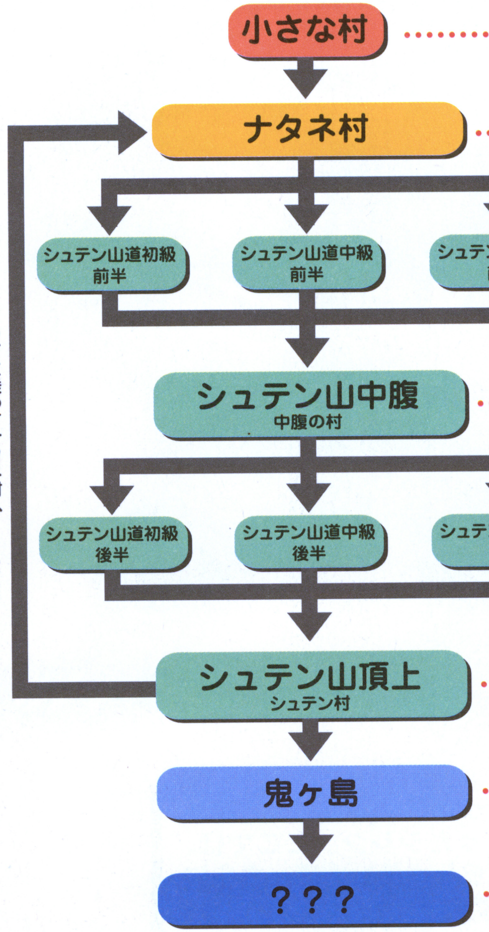


旅の途中で立ち寄ったナタネ村を、鬼の手から守ることになったシレン。ここでは、物語のスタートからシュテン山道、さらには鬼ヶ島の中盤までを徹底攻略していくぞ。

冒険の基本的な流れ

風来人のシレンを待ち受けるさまざまな冒険。そのおおまかな流れをここでチェックしておこう。

『風来のシレン2』は、いくつものダンジョンをクリアーしながら物語が進んでいくゲームだけど、ダンジョンの探検と同じくらい重要なのが、町に住む人たちの依頼をクリアーすること。下の図は、ゲーム序盤の流れをおおまかに説明したものなので、冒険の参考にしてみよう。また、ちょっと注意したいのが、"ナタネ村に城を建てる"ことをクリアーしたあとも、ゲームは続いていくということ。お城造りなんかはまだまだ序の口。その先も想像を絶する難しさのダンジョンがシレンを待ち受けているのだ！



ゲームの最初に通過するダンジョン。基本的な操作方法をひと通り教えてくれるぞ。

小さな谷を抜けたところにある村。ここでは鬼に村を荒らされて困っている人たちから、城を建ててほしいと依頼されることになる。城の部品を集めるために、何度もシュテン山に登っていこう。

いよいよ本格的な冒険がスタート。シュテン山の山道を探検しながら、城の材料を集めていく。最初は中級や上級のルートへ進むことはできないが、これらのルートが選べるようになれば、いい城の材料や強力なアイテムをゲットできるぞ。

シュテン山の中腹には小さな村がある。ここでは武器を鍛えたり、シュテン山の後半に向けて装備を整えたりできるのだ。

中腹の村を抜けるとシュテン山の後半へ進み、山頂を目指すことになる。中級の13階、上級の12階と15階にはボスが待ち受けているので、気をひきしめていこう。

山頂にある村では、道中で集めた城の材料を加工して部品にしたり、銀行にお金を預けたりできる。すべての用事がすんだら、イカダに乗ってナタネ村へいっきに帰ろう。

ナタネ村に城が完成したら、いよいよ鬼の本拠地である鬼ヶ島に乗り込むことになる。鬼ヶ島はシュテン山とは比べものにならないほど難しく、やりごたえ十分のダンジョンなのだ。

鬼ヶ島をクリアーしても、まだまだシレンの冒険は終わらない。この先いったいどんなダンジョンが待っているのだろうか？

デビルのうんちく話
ドロボウをしたときに敵となる店主は最強クラス。HPは500もあり、攻撃力が200で防御力が50。ある意味で最強のモンスター(?)といえるかも。

小さな谷

このゲームで必要なテクニックを教えてくれるダンジョン。基本操作はここですべて覚えてしまおう。

ゲームをはじめてシレンが最初に訪れるのが、この小さな谷だ。ここは、いちおう全3フロアの不思議のダンジョンという形をとってはいるものの、難易度はかなり低め。説明書を読まずにはじめた不精な人でも、画面に表示されるアドバイスを読みながら進めていけば、カンタンにクリアーできるぞ。また、ここで手に入れたアイテムは、つぎのナタネ村まで持ち越すことができないので、すべて使ってみて実際の効果を確認しておこう。



⬆もしここで力尽きてしまうと、小さな谷の入り口からやり直すことになる。



⬆小さな谷をクリアーすれば、鬼の女の子キララを助けるイベントが発生するぞ。

ここで最低限おぼえておきたいテクニック

ナナメに進みたいときのRボタン

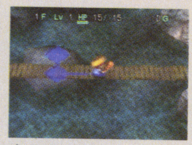
Rトリガーを押しながら✚ボタンを操作すると、シレンがナナメ方向にしか動かなくなる。ナナメに動きたいケースはとても多いので、絶対に覚えておきたい。



⬆こんなときはナナメ移動をうまく使っていこう。

Bボタンでダッシュできる

ゲームに慣れてきて、シレンの歩く速度が遅く感じたら、Bボタンを押しながら✚ボタンを操作してみよう。シレンがなにかに触れるまでいっきに移動できるぞ。



⬆長い通路はダッシュでいっきに移動するといい。

モンスターと接触したときもBボタン

シレンのとなりのブロックにモンスターがいるときは、Bボタンをチョンと押そう。いちいち✚ボタンを操作しなくても、一瞬でモンスターのほうを向いてくれるぞ。



⬆まちがって移動してしまわないのでとっても便利。

体力の回復方法いろいろ

シレンのHPをいっきに回復したいときは、AとBボタンを同時押し。この方法で急接近してくるモンスターが怖いときは、Aボタンを押しっぱなしにするといい。



⬆手堅くいくなら、Aボタンで剣を振って回復しよう。



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“基本操作は超重要！”



デビル　渡辺ってさあ、“iダッシュ”使ってる？

渡辺　Zボタン押しながら移動するやつですよね？　けっこうに便利だから使ってます～。

デビル　iダッシュってさ、曲がり角も止まらないでスイスイとダッシュ移動できるのはいいけど、危険じゃない？

渡辺　そんなことないです～。こんな感じでスイスイって移動できちゃいます～（実際にプレイしてみせる）。

デビル　なるほどね。じゃあ俺もさっそくiダッシュを使ってみようかな。……っていってる矢先に、いきなりモンスターに囲まれてるじゃねえか！

渡辺　iダッシュを使うときは、ちゃんとまわりの状況を見てから使わないとダメですよ～。

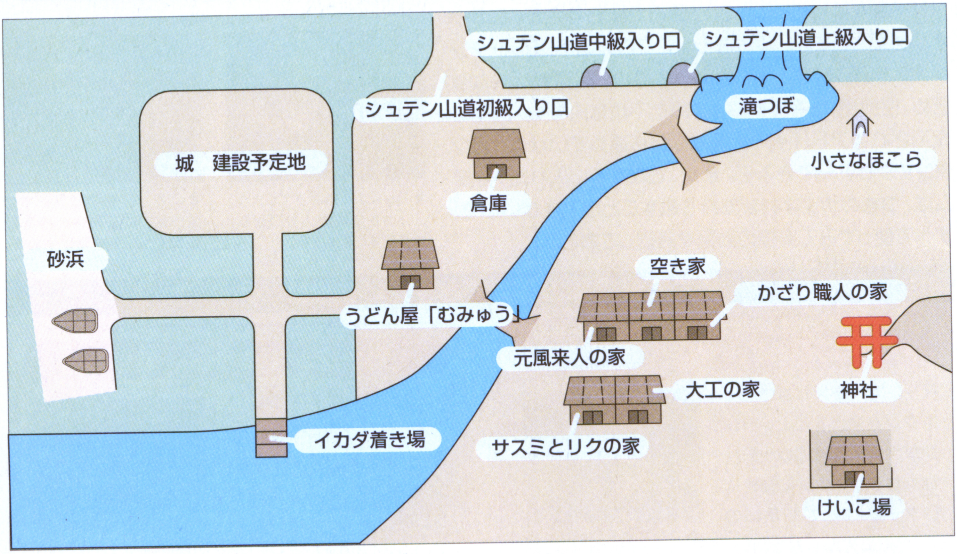
悲しき失敗談

＋99まで鍛え上げた自慢の盾をケンゴウに吹き飛ばされる。しかもうしろにいるマーモに直撃。マーモは死に、盾も消滅。教訓：ケンゴウ見たら盾はずせ！

ドロボウ時に登場するとうぞく番と番犬のステータスを紹介。とうぞく番はHPと攻撃力が150で防御力が40。番犬はHPが100、攻撃力が50、防御力が40だ。

ナタネ村

シレンはこの村からシュテン山へと出かけることになる。どこに何があるのか、きちんと理解しておこう。



神社

村の守り神である、必勝ダルマ様をまつってある神社。どうやらナタネ村の人たちは、何か問題が起きるたびに、ここに集まってお告げを聞くようだ。何もイベントがないときには、必勝ダルマ様に特定のおまじないを入力することで、アイテムをもらえる可能性があるぞ。



↑神社では物語の進みぐあいによって、さまざまなイベントが発生するぞ。



↑おまじないはどこで見つかるのかな？　いろいろ探してみよう。

けいこ場

ダンジョンに出かけるまえにレベルアップできる場所。けいこ場の中に入ると、鬼木偶というキャラが出てくるので、効率よく動いてレベルを上げよう。一定ターン数が過ぎると強制的にけいこは終了となるが、そのまえにシレンをレベル3ぐらいには育てることができるぞ。



↑ナナメ移動を使いこなして鬼木偶を倒し、レベルを上げておこう。



↑けいこ場で上げたレベルが無効になるダンジョンもあるらしい。

小さなほこら

書物をはめこむようなくぼみがついたほこら。はじめは何もできないが、物語が進めば、ここにはめこむアイテムを手に入れることができるぞ。



↑ほこらにはめるアイテムは、いったいどこで手に入れるのだろうか？

滝つぼ

シュテン山から流れてくる川が、大きな滝を作っている。この滝つぼでも、いくつかのイベントが発生するが、それはまだ少し先のお話である。



↑ゲームの開始直後は、静かに水が流れているだけなのだが……。

城建設予定地

村のはずれにある空き地。シレンはシュテン山から持ち帰った部品で、この場所に城を建てることになる。入り口の立て看板のところでボタンを押すと、建設中の城を見ることができるぞ。



←シュテン山から部品を持ち帰って、頑丈な城を造り上げるのだ。

砂浜

砂浜では、海の向こうに鬼たちの本拠地である鬼ヶ島が見える。最初は海を見つめている人がいるだけだが、物語が進めばある重要なアイテムを手に入れることができるので要チェックだ。



←海をみつめているのは〝さかもと〟さん。坂本龍馬がモデルかな。

うどん屋"むみゅう"

町で評判のうどん屋さん。親切なおかみさんが、決まった家を持たないシレンに屋根裏部屋を貸してくれる。ダンジョン内で倒れたときなどは、このお店から再スタートすることになるぞ。



←城を造る作業を終えたあとも、このうどん屋からゲームが再開する。

倉庫

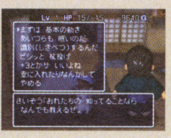
ここでは、ダンジョン内で手に入れたアイテムを預けておける（最大60個まで）。また、手に入れた武器や盾を飾っておける"装備品かけ"もあるので、がんばってコレクションを完成させよう。



←倉庫に預かりきれないぶんは、床に置いておくこともできるぞ。

元風来人の家

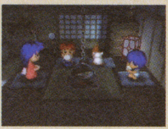
冒険に役立つさまざまなテクニックを教えてくれる場所。『不思議のダンジョン』シリーズをはじめて遊ぶ人はもちろん、上級者にも役に立つことばかりなので、一度は耳を傾けてみよう。



←どれも覚えておけば必ず役に立つ。ひとつ残らずチェックせよ！

サスミとリクの家

シレンにあこがれる少年リクと、お姉さんのサスミが住んでいる。サスミはとても美人なので、ひそかに想いを寄せている町の男たちも多いようだ。ここでもいくつかのイベントが発生する。



←しばらくすると、リクはシレンの冒険に同行するようになるぞ。

シュテン山道初級入り口

ここに一歩足を踏み入れれば、さまざまなモンスターが待ちかまえるダンジョンとなる。旅支度をしっかり整えてから進んでいこう。シレンが最初に選べるのは、この初級入り口だけだぞ。



←この門をくぐると、いよいよ本格的な冒険開始。覚悟はいいかな？

シュテン山道中級入り口

初級をクリアーしてシュテン山から戻ってくると、ガケが崩れて中級への入り口が現れる。初級より厳しい道のりになるので、手に入れたアイテムはなるべくたくさん持っていくほうがいい。



←初級とはうって変わって、いきなり洞窟の中からはじまるぞ。

シュテン山道上級入り口

中級をクリアーしてあるイベントをこなすと、滝の奥から上級への入り口が現れる。この入り口の出しかたがわからないという人は、ナタネ村をすみずみまで探してみれば答えがみつかるはずだ。



←上級への入り口は滝の裏側にある。中は手ごわい敵ばかりだ。

イカダ着き場

シュテン山の山頂から乗ったイカダが到着するのがこの場所。持ってきた城の部品はすぐに組み立ててしまおう。

大工の家

大工と石屋の兄弟が住んでいる家。大工のほうは、どうやらとなりのサスミが気になっているようだけど……。

かざり職人の家

かざり職人とその妹が住んでいる。何でも、お面などの細工が得意だとか。物語に直接からんでくることはあるのかな？

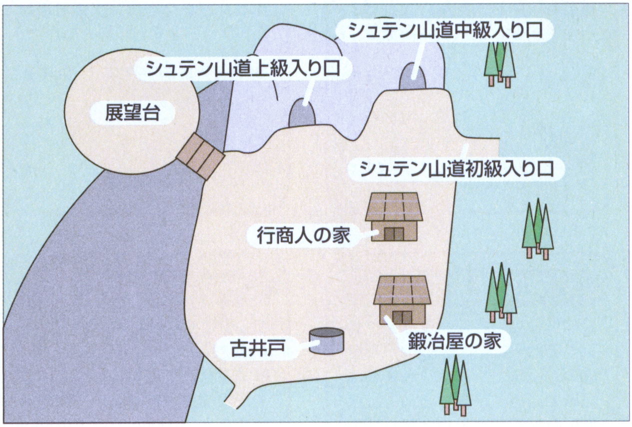
悲しき失敗談

転び石を踏んで広大な安全地帯を確保した。なぜならいっぱい持っていた聖域の巻物が散らばったから。まさに聖域の部屋。教訓：ひとマスで十分。贅沢では？

ビックリの壺を割ったときにモンスターが出てきたら危険なので注意。ビックリの壺を投げるときは、あるていど壁から離れて投げるようにしよう。

シュテン山中腹
（中腹の村）

初級から上級のどのルートを通っても、必ず通過することになる村。後半に向けて準備を整えておこう。



行商人の家

ギタンでアイテムを買ったり、いらないものを売ったりできるお店。売っているものは毎回同じなので、おにぎりや保存の壺が足りない場合は、必ずここで買ってから先に進もう。



➡前半でおにぎりが出なかったときは、とてもありがたいぞ。

ここで買えるもの

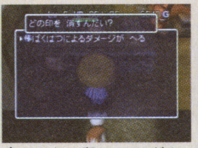
品物	ギタン
カタナ	900
オオカブトの盾	7000
ばん族の盾	1500
巨大なおにぎり	300
弟切草	500
毒消し草	400
おはらいの巻物	1000
識別の巻物	500
ほぞんの壺［5］	1500

鍛冶屋

鍛冶屋親子が住んでいる家。ここでは持っている武器を鍛えたり、いらない印を消したり、ヒビが入った腕輪を修理することができる。武器を鍛えることができるのは1回の冒険につき1度だけなので、有効に活用しよう。また、剣を鍛えたときの効果は通常+1だが、鍛冶屋がいい仕事をしたときは+3の効果がつくこともあるぞ。ただし、この可能性は低いので、あまり期待しないように。



⬆1500ギタンを払えば剣を鍛えてくれるぞ。



⬆いらない印は1000ギタンで消してくれるのだ。



⬆ヒビが入った腕輪は500ギタンで修理してくれるぞ。

シュテン山道後半への入り口

最初からあるのは、山門から進める初級ルートの入り口だけ。中級の入り口は初級をクリアーすることで、上級の入り口は中級をクリアーすることで、それぞれ現れるようになっているぞ。所持アイテムに不安があるときは、コースを変更することも可能だ。



⬆門をくぐって進めば、初級ルートの後半に。



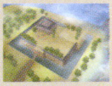
⬆中級ルートの入り口は、封鎖されていた坑道だ。



⬆上級ルートへの入り口は、ガケが崩れて出現する。

展望台

展望台からふもとを見れば、城の建設状況を確認することができる。自己満足にひたっちゃうかも？



⬆早く城が完成するといいんだけど。

古井戸

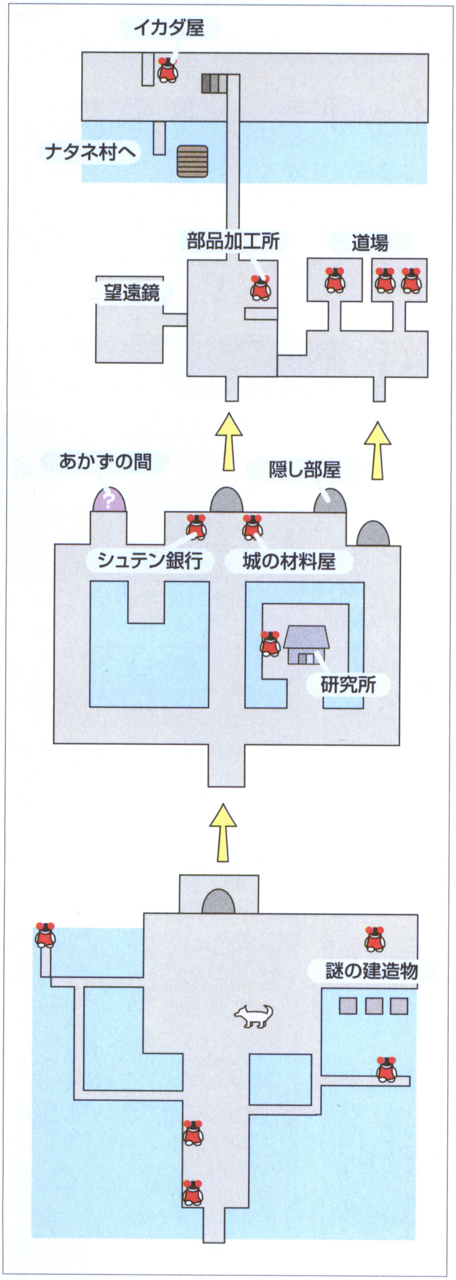
鍛冶屋のとなりには、見るからに怪しい井戸が。ひょっとして、何かイベントが発生したりするのかな？



⬆いまは何も起こらないけど怪しいなあ。

シュテン山頂上
（中腹の村）

頂上にあるのは、商人たちの村。道中で手に入れた材料から部品を加工してもらい、ナタネ村へ帰ろう。



研究所
ここには、アイテムに関する研究をしている研修者たちがいる。彼らの最近の研究課題は土偶のようだ。

あかずの間
はるか昔から開いたことがないという部屋。いったい、この中には何が眠っているというのだろうか？

シュテン銀行
ここでは、ギタンを預けたり、引き出したりできる。預けたギタンは、シレンが冒険の途中でたおれてもなくならないので安心だ。



⬆つぎの冒険に使う程度は手元に残しておこう。

城の材料屋
城の材料を売っているお店。部品を作るのに足りない材料は、ここで調達することになるが、値段はかなり高め。割引券を使うといいぞ。



⬆売っている材料は、すべて“よい”品質だ。

道場
師範と弟子が問答している部屋と、道場主がいる部屋がある。ナタネ村のけいこ場とは違うようだ。

部品加工所
シレンが持ってきた材料を加工して、城の部品を作ってくれる場所。余った材料をいくつか預けておくこともできるので利用しよう。



⬆城が完成するまで、何回もお世話になる。

イカダ屋
ナタネ村に帰るイカダを出してくれる。はじめての冒険のとき、シレンが城の部品を作らないまま帰ろうとすると、材料をくれるというイベントが発生。

悲しき失敗談

初めて火炎草を合成したうれしさに、やたらめったら剣を振りまわす。はるか向こうにいたらしい店主に炎がヒット。店主に殺された。教訓：興奮しちゃダメよ。

城の造りかた

序盤で最大のイベントとなる城造りを徹底攻略。壊されにくい城を造るには、どうしたらいいのだろう？

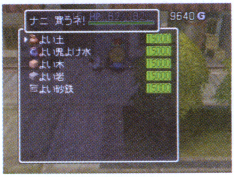
このゲームのサブタイトルからもわかるように、城造りはとても重要な要素だ。この進行度は各種イベントの発生（とくに仲間）にも大きく関わっているので、おろそかにしていると、物語が進まなくなってしまうぞ。また、城造りの最中に、鬼が攻めてくる可能性があることも要チェック。このとき城の部品に十分な強度がないと、壊されやすくなるので、部品はなるべく強度の高いものを作っていこう。キミは頑丈な城を造ることができるかな？



↑質の高い材料を集めて、鬼に壊されない城を造ろう。

城造りの大まかな流れを覚えよう

さて、実際に城を造っていく過程はちょっと複雑。基本的には、シュテン山の各ダンジョンで手に入れた材料を頂上の村（シュテン村）で部品に加工してもらう。そしてその部品をナタネ村に持ち帰って組み立てるということを、何回もくり返すことになるぞ。しかし、ダンジョンに落ちている材料はランダム。欲しい材料が必ず手に入るとはかぎらないので、ときにはせっかくダンジョンをクリアーしても、部品を１個も作れない場合があるのでかなりツライ。



↑１回の冒険でたくさん部品を作りたいよね。

STEP1 シュテン山で材料を集める

まずはダンジョンを冒険しながら、落ちている材料を集める。材料には“ふつう”、“よい”、“最高”という3つの品質があるが、最高の材料は道具2個分のスペースが必要。そのため大量に持ち運ぶのが難しくなっているぞ。



←上級ルートには最高品質の材料が多いのだ。



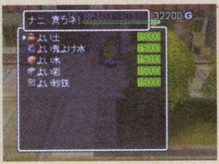
→持ちきれずに材料をあきらめることもある。

STEP2 頂上で材料を加工

集めた材料は、頂上の村の加工屋で部品に加工する。部品によって必要とされる材料は違うので、バランスよく加工していこう（くわしくは次ページで）。ここで足りない材料があれば、かなり割高だけどお店で買うこともできるぞ。



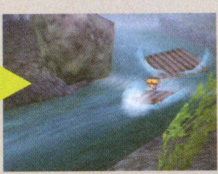
←同じ材料ばかり集めても部品は作れないぞ。



→財力にものを言わせて購入してみるかい？

STEP3 ナタネ村で城作り

イカダで部品をナタネ村に運んだら、いよいよ城造り。といってもとくに難しいことはなく、お城の建設予定地とうどん屋“むみゅう”を行ったり来たりするだけ。城の建設状況によっては、イベントが発生することもあるぞ。



←加工した部品を持っての急流イカダ下り！



→部品をひとつ組み立てると、1日が終わる。

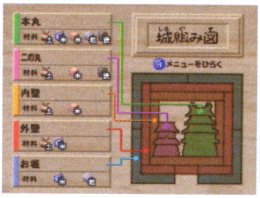
デビルのうんちく話

仲間も巻き込んでしまう炎上の巻物。しかし、キララは鬼族なので火のダメージを受けないのだ。仲間がキララだけのときは炎上の巻物をどんどん使おう。

材料を加工して城の部品を作る

【材料は全部で5種類】

シレンが造るお城は、本丸・二の丸・内壁・外壁・お堀の5つの部品に分かれている。また部品は土・鬼よけ水・木・岩・砂鉄という5種類の材料を加工して作っていくのだ。なぜか鬼よけ水だけダンジョン内のお店で購入するときの値段が高いので、なるべくなら買わずに済ませたい。



⬆5種類の材料を組み合わせて、城の部品を作っていく。かなり根気のいる作業になるががんばれ。



⬆頂上の村ではどの材料も同じ値段なのに、なぜかダンジョンで売っている鬼よけ水は高いのだ。

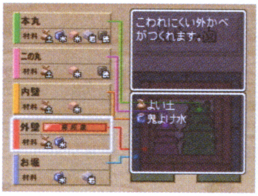
部品＼材料	土	鬼よけ水	木	岩	砂鉄
本丸	要	要	要	要	要
二の丸	要	—	要	—	要
内壁	要	—	要	—	—
外壁	要	要	—	—	—
お堀	—	要	—	要	—

【部品によって必要な材料は異なる】

城のどの部品を作るかによって、必要とされる材料の種類と数は違ってくる。たとえば、二の丸を作るのに必要な材料は土と木と砂鉄の3種類なのに対して、本丸は5種類すべての材料が必要といった具合だ。手持ちの材料で効率よく部品を作るにはどうしたらいいのか、よく考えてみよう。

【土・水・木は預かり所に】

上の材料組み合わせ表をよく見てみると、材料の中でもっとも使用頻度が高いのは、4種類の部品に必要な土であることがわかる。そのつぎによく使うのは、3種類の部品に必要な鬼よけ水と木。加工屋で預かってもらえる材料は10個までなので、材料があまったらこれらを優先的に預けよう。



⬆城完成までに必要な材料は、土が16個、水と木が12個、岩と砂鉄が8個。意外に差があるね。



⬆預かり所がいっぱいになってしまったときには、需要の高い土と水と木を優先するといい。



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“城の材料は戦闘でも使えるぞ!”



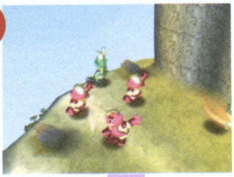
渡辺 藤原さ〜ん！ 助けてくださいよ〜。
デビル どうした？
渡辺 モンスターに囲まれちゃったんですけど〜、もう巻物とか草がないんです〜。
デビル 城の材料はあんの？
渡辺 材料はいろいろ持ってますけど意味ないです〜。
デビル おまえさあ、城の材料も戦闘で使えるの知らないの？ それはヤバイでしょ。
渡辺 そうなんですか〜？
デビル 木はさあ、モンスターに投げれば、モンスターを吹き飛ばすことができるよ。あと、鬼よけ水はHPを回復することができるし。
渡辺 そうなんですか？ 鬼よけ水を飲んだらHPが回復するんですか〜？
デビル さらに、土はシレンそっくりの人形を作り出すことができるよ。モンスターは人形を攻撃するから、そのあいだに逃げることができるわけよ。あと、岩はモンスターにダメージを与えられるしね。
渡辺 砂鉄も使えるんですか？
デビル 砂鉄はモンスターを目つぶし状態にするよ。いまの渡辺の状況なら“よい砂鉄”を使うのがベストかなあ。
渡辺 じゃあ、さっそく使ってみるです〜。……敵が攻撃してこないですよ〜。これなら逃げられますね。
デビル ちなみに質の高い材料ほど、効果が大きくなるよ。

悲しき失敗談
ケンゴウに手持ちの大切な盾を弾き飛ばされた。うしろにはアスカがいてナイスキャッチ。でも、ほかに盾がないのでアスカと交換できなかった。教訓：盾返せよおまえ。

ちからを下げてくるしおいやん系には毒消し草でダメージが与えられる。また、にぎりへんげ系にいたっては、おにぎりを投げれば一撃で倒すことができるぞ。

鬼の襲来に負けない強い城を造ろう

1



⬆9日め。何やら鬼ヶ島で不穏な動きが。素振りなんかしてるぞ。

2



⬆10日め。攻撃準備が着々と進行しているようだ。こりゃマズイ。

3



⬅12日め。ついに攻め込んできた。シレンは城を守り切れるか？

4



⬅鬼たちが目を付けたのは内壁と本丸。2箇所はキツイぞ！

5



➡村人たちも応戦し、とりあえずの撃退には成功したけど……。

6



⬆けっきょく、内壁は壊されてしまった。トホホまた造り直しですか〜。

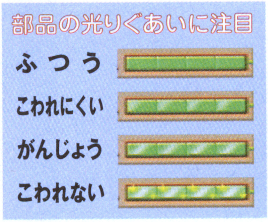
【鬼が城を壊しにやって来る！】

このゲームでは、城の部品をひとつ作ると1日が経過するシステムになっている。そして、ゲームをはじめてから8日程度が経過すると、鬼が建設中の城を観察しているイベントが発生するぞ。このイベントは、「今後、鬼が城を攻めてくる可能性がある」というサインなので見逃さないように注意。また鬼が攻めてくると、城の部品がいくつか狙われることになる。もしもここで部品が壊されてしまうと、その部品は再び作り直し。シュテン山での苦労が水の泡というわけだ。部品が壊されるかどうかは、その部品の強度（と多少の運）にかかっているので、鬼の襲来に負けないような、立派な城を造り上げよう。

【壊されにくい部品はどうやって作るの？】

城の部品は、それを加工するのに使った材料の質によって、“ふつう”、“こわれにくい”、“がんじょう”、“こわれない”という4クラスの強度が設定されている。これらは基本的に、よい材料を合成した部品ほど、強度が高くなると考えておこう。最高クラスの強度となる、“こわれない”部品なら、どんなに鬼に攻撃されても、決して壊されることはないぞ。

とはいうものの、すべて“こわれない”部品で城を完成させるのはかなり困難。けっきょくお城が完成してしまえば鬼が襲ってくることもなくなるので、ある程度は妥協して造っていくのもひとつの手かも。ちなみに、がんばってすべての部品を壊れない強度で統一すると、完成したときの城が金色に輝く。見てみたい人はぜひチャレンジしてみよう。





⬅部品の強度が高ければ高いほど、鬼の襲撃で壊される確率もぐんと低くなるのだ。

頂上の店のじょうずな利用法

頂上の村のお店では、ギタンしだいでどの材料も手に入れることができるが、値段はかなり高い。このお店のじょうずな利用法は、手持ちの材料がすべてふつうのとき、ひとつだけ材料を買って部品の強度を上げることだ。お店で売っている材料は、すべてよい品質の材料なので、ひとつでも加えれば、壊れにくい部品を作ることができるぞ。



⬆ひとつ材料を買うだけで、壊れにくい部品ができると考えれば、安いかな？

城造りの進行度によってさまざまなイベントが発生するぞ

ここでは、城造りの進みぐあいによって発生するイベントをちょっとだけ紹介しよう。ほとんどのイベントは、シレンが“むみゅう”で朝をむかえたあと、城の建設現場に向かう途中で発生する。部品を組み立てにいくときは期待感がふくらむぞ。また、シレンといっしょに冒険へと出かけてくれる、リクやキララといった仲間キャラクターも城造りの進行度に連動して仲間になってくれるぞ。



【発生イベントをちょっとだけ紹介】

リクとの出会い

城造りをはじめると、最初に発生するイベント。ひとりでたいへんな作業を進めるシレンを見かねて、リクが城造りを手伝ってくれる。しばらくすると、お姉さんのサスミも登場するぞ。



↑シレンがいつもどおり城にやってくると、見慣れぬ男の子が。

↓男の子はシレンの城造りを手伝いたいと申し出るのだった。





↑心強い仲間が加わって、シレンも心なしかうれしそうだ。

キララ登場

ナタネ村のようすを観察している鬼たちの中に、シレンが小さな谷で助けた女の子の姿が。当時はそっけない態度をとっていた彼女だけど、じつはシレンに一目惚れしてしまったらしい。



↑おや、鬼の中にどこかで見たことのある女の子がいるぞ。

↓キララは、シレンをボーイフレンドにすると宣言してしまう。





↑それを聞いた若頭のガラハは、シレンに対して嫉妬心を燃やす。

鬼の悪だくみ

城造りもなかばにさしかかったころ、鬼ヶ島では、ナタネ村に攻め込む計画が着々と進行していた。悪事こそが生きがいの鬼たちの中で、シレンに思いを寄せるキララはちょっと複雑な心境。



↑海のはるか向こうに見える鬼ヶ島。ここが鬼たちの本拠地なのだ。

↓鬼たちはナタネ村で建設中の城に目をつけたようだぞ。





↑シレンのこともあって悩むキララ。乙女心は複雑ですな。

キララ、作業現場を観察

シレンのことが気になってしょうがないキララは、ついに城の建設現場まで来てしまう。鬼族の訪問に驚くシレンたちだが、キララのほうはシレンをながめて幸せいっぱいのようだ。



↑城造りにいそしむある日、とつぜんキララが建設現場に現れた。

↓キララのことを知らないリク。ちょっと怖がってるようすだ。





↑キララはがんばって働くシレンを見てうっとりしてしまうのだ。

まだまだイベントは盛りだくさん!

悲しき失敗談

初めて女王グモの間に突入。女王グモの存在を知らずに永遠とヨロイグモと戦う。おかげでかなりレベルが上がった……。教訓：とりあえず歩き回れよおまえ。

シュテン山道 初級

いよいよ本格的なダンジョン攻略へ突入！　登場モンスターの情報は、54ページ以降も参考にしてね。

前半 【1階＆2階　新緑の森】

木々に囲まれた静かな森が、最初のダンジョンだ。初級というだけあって、序盤は簡単。基本を抑えておけば、難なく進めるぞ。ここで武具がそろえばラッキー。

登場モンスター
- ●マムル
- ●チンタラ



⬅モンスター、ワナともに危険度の少ないものばかり。楽なマップだ。

前半 【3階＆4階　竹林原野】

竹林のなかを川が流れるマップ。川方向に道具を投げると、投げた道具が消えてしまうので注意しよう。モンスターは全体的に強化されているものの、イヤな特殊攻撃を使うのは、下で紹介するしおいやんぐらいのものだ。



⬅モンスターの攻撃力が少しアップしている。HPに気を配りながら進むべし。

コイツに注意！　しおいやん

ちからを下げる特殊攻撃を持っている。初級コースは短いので気にしなくてもいいが、できれば遠距離攻撃で確実にしとめておきたい。



登場モンスター
- ●ケロぼうず
- ●足軽どん
- ●ヤミキチ
- ●ピコタン
- ●しおいやん

前半 【5階＆6階　さびれた坑道】

まわりを壁に囲まれた本格ダンジョン。満腹度を減らすハラヘリーニョも出現するので、ここまでに食料が出ていない場合は満腹度の数値が低くなっているはず。でも、この上にある中腹の村に行けば、巨大なおにぎりが買える。がんばって進もう。

登場モンスター
- ●マルジロウ
- ●スイテキマル
- ●ピコタン
- ●ハラヘリーニョ



⬆マルジロウの特殊攻撃をくらうと、持っているアイテムを落としてしまうぞ。



➡ハラヘリーニョは満腹度を減らすモンスター。少しイヤな相手だ。

コイツに注意！　スイテキマル

倒すと高確率で水てきポットンのワナを出す。踏んでも5のダメージを受けるだけだが、シレンが弱いうちは十分痛い。できるなら、道をふさがない場所で倒したい。



デビルのうんちく話

水がめの水はオヤジ戦車系の大砲攻撃を封印したり、ケンゴウの攻撃力を弱めたりすることができる。できるだけ敵の弱点を攻めて戦っていきたい。

後半 【7階 無尽蔵の滝】

出現モンスターでは、アイテムに化けるンドゥバに注意。ほかに敵がいるときには、アイテムを取りにいかないほうが無難だ。ぬすっトドは、なるべく遠距離攻撃で。

登場モンスター
- ハラヘリーニョ
- ぬすっトド
- ンドゥバ



⬅重要なアイテムを盗まれてしまったら、意地でも探し出して取り戻せ!

後半 【8階 鍾乳洞の底】

再び閉鎖されたダンジョンに突入。すんなり進めた初級ルートも、ここまでくれば強敵が出現してくる。銀の矢を撃つ馬武者は、強力なモンスターの1体。飛び道具モンスターへの基本戦法を使って対処すべし。



⬆まえのフロアに続き、ぬすっトドが登場。不用意にアイテムを触らないよう。

登場モンスター
- 馬武者
- ハラヘリーニョ
- ンドゥバ
- 侍どん



➡馬武者には、軸をずらしながら接近。直接攻撃でカタをつけろ!

コイツに注意! 侍どん

直接攻撃のダメージを一部跳ね返す能力を持っている。もちろん直接攻撃もしてくるので、受ける合計ダメージは必然的に高くなるぞ。コイツらに囲まれると危険度大!



後半 【9階&10階 奈落山峡】

点在する高台を、橋がつないでいるマップ。ここが、初級ルート最後のフロアだ。HP、攻撃力ともに高いモンスターが数種類出現してくるので、装備があまり強力になっていない序盤では、かなり苦労させられる。囲まれると、一瞬のうちに倒されてしまうことも少なくないぞ。通路扱いになる橋も、2マスぶんの幅を持つものがある。ここでも多方向から攻撃を受ける危険性があるぞ。ちからを一時的に下げるヒツジ神官に要注意。

登場モンスター
- 侍どん
- タイガーウッホ
- ジライヤ
- ヒツジ神官
- 馬武者
- シャーガ
- にぎり変化



⬆さすがに強敵がそろっている。でも、目指す山頂までの道のりもあとわずかだ!

コイツに注意! タイガーウッホ

シレンやモンスター、仲間を投げとばし、ほかのキャラクターに当てる特殊攻撃を持っているぞ。モンスターを投げつけられ、結果的に挟まれる格好になってしまうことも……。もちろん、HPや攻撃力も高いぞ。



悲しき失敗談
ワナを踏まないように剣を振りながら歩くが、途中でめんどうになってふつうに歩く。そんなときにかぎって危険なワナを踏む。教訓:ま、いいじゃないっすか。

デビルのうんちく話

武器や盾についている印に特定の印がそろうと、まったくべつの武器具に変化する場合がある。たとえば、ある武器に●、▲、×の印がつくと回復の剣になるぞ。

シュテン山道 中級

武具が鑑定されていないので、軽々しく装備できない中級ルート。最上階ではボス戦も控えているぞ。

前半 【1階&2階 静かな岩屋】

序盤のモンスターは、初級ルートとあまり変わらない。このあたりは、苦労なく進めるだろう。ただ、全体的なレベルの上昇は早いぞ。けいこ場で訓練して臨もう。

登場モンスター
- マムル
- チンタラ
- あなぐらマムル
- 足軽どん



⬅けいこ場を活用し、レベルを上げてからスタートするのがオススメ。

前半 【3階&4階 せせらぎ渓谷】

一転して開けたマップへ。だんだんと強いモンスターが出てくるが、特殊攻撃を持つものはいないので基本を抑えておけば問題ないぞ。武器が強ければ、かなり楽だ。

登場モンスター
- にぎりみならい
- 足軽どん
- ヤミキチ
- スイテキマル



⬅雲に乗ったヤミキチが初登場。空中を移動できるモンスターだ。

前半 【5階 群青の洞穴】

ここも、特殊攻撃に悩まされることはない。単純に敵が強くなること以外に注意することといえば、ボウヤーの飛び道具攻撃ぐらいだろう。ダンジョン内の部屋と通路の違いをしっかり認識し、地形を活用しながら戦っていこう。



⬅ちゅうチンタラは、チンタラのレベルアップ版。それなりに強いぞ。

コイツに注意! ボウヤー

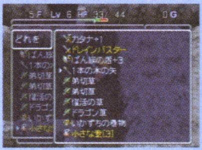
中級ルートでは、この階から飛び道具を使うモンスターが出てくる。ボウヤーが放つのは木の矢なのでダメージは低めだが、連続で当たるとやっぱり危険。注意するにこしたことはない。



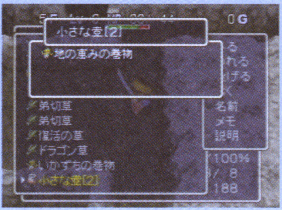
登場モンスター
- スイテキマル
- ボウヤー
- ちゅうチンタラ

中級ルートで出現する壺は3種類

壺が識別されていないことも、初級ルートとの違いのひとつだ。ここで登場するのは、ほぞんの壺、形見の壺、へんげの壺の3種類。このうち、形見の壺は数字が0なのですぐにわかるはず。ほかのふたつは、いらないものを入れてみて鑑定しよう。入れたものが取り出せるようなら、ほぞんの壺で確定だ。



⬆未鑑定の壺を発見した! さっそくいらないアイテムを入れてみよう。



⬅これはへんげの壺ですな。貴重なアイテムがゲットできるかもしれませんぞ?

前半 【6階＆7階 ドロロヶ沼】

ここは、水に囲まれたマップだ。特殊な性質を持ったモンスターも多数出現するので、危険度はいっきに上がるぞ。そのかわり、倒すとアイテムを落とすモンスターも多数出てくる。ガマラはギタン、Mr.ブーンはちからの草を落とすので、食料に余裕があるなら稼いでおくのもいいだろう。また、低い確率でMr.ヘリコが出たら大ラッキー。コイツを倒すと、なんと高確率でしあわせの草を落とすのだ。

登場モンスター

- オトト兵
- ハラヘリーニョ
- オトト軍曹
- ゲイズ
- ガマラ
- Mr.ブーン
- ンドゥバ
- Mr.ヘリコ







⬆ゲイズは、要注意モンスターの1体だ。1ターンだけシレンを操る特殊攻撃を持つ。

➡シレンからギタンを盗んでいくガマラ。遠距離攻撃で倒し、逆にギタンを稼ぐべし。

⬆Mr.ヘリコ発見! 水の上で倒すと、せっかくのしあわせ草が水没してしまうので注意されたし。

オトト軍曹 コイツに注意!

ここでの難敵は、水中でHPが回復するオトト兵＆オトト軍曹。HPが減ると、水に向かって逃げていくぞ。オトトスピアがない限り、水中の敵に攻撃できないのがつらい。うっかり近寄ると、一方的に攻撃されてしまうことに……。なるべく水から離れた場所で戦おう。





風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“シュテン山中級ルート完全制覇”



デビル 渡辺は中級ルートをクリアーできたの？

渡辺 なんとかギリギリでクリアーって感じです～。

デビル ギリギリじゃダメでしょ。楽勝でクリアーできなきゃ上級とか鬼ヶ島はクリアーできないね。

渡辺 え～！ そんなに上級ルートとか鬼ヶ島は難しいんですか～？

デビル 俺にとっちゃ難しくないけど、渡辺には厳しいかもしれんなあ……。

渡辺 じゃあ、どうすればいいんですか～？

デビル まず、冒険に出るまえとシュテン山中腹での準備が重要になってくるね。

渡辺 中級では道具を11個まてしか持っていけないですよ。

デビル だから“ほぞんの壺”が大切なんだよね。壺を11個持てば、壺の中にたくさんの道具をいれることができるじゃん。

渡辺 なるほど～。じゃあ、ほぞんの壺[6]を11個持てば、66個の道具をダンジョンに持ち込めるってわけですね～。

デビル そうゆうこと。

渡辺 中腹ではどうゆう準備が必要なんですか～？

デビル 中級では、あるていどの強さを持った武器と防具を持ってないと辛いね。だから初級ルート利用して、何回か中腹の鍛冶屋で武器を鍛えるといいよ。3方向同時に攻撃ができる“妖刀かまいたち”を＋4くらいまで鍛えたいなあ。

渡辺 盾は何がいいんですか？

デビル この時点でいちばん防御力の高い“オオカブトの盾”が安定かな。値段高いけど……。

渡辺 盾は鍛えられないから、拾ったオオカブトの盾が＋3とかだったら超ラッキーって感じですね～。ほかに必要なこととかあるんですか～？

デビル 中腹で“巨大なおにぎり”をたくさん買っとけ。餓死を避けられるし、このおにぎりを食べると満腹度の最大値が上がるからね。これ重要。

悲しき失敗談

満腹度が0寸前でおにぎりを発見。猛ダッシュで近づいたら大型地雷を踏んだ。ギリギリ持ちこたえるも、爆風でおにぎり消滅。教訓：大型地雷はマジ踏むな。

大こうずいのワナやテッポーウオーに攻撃されると、巻物が濡れて使えなくなる。しかし、階層が変わると濡れた巻物はもとに戻るので捨てないようにしよう。

後半 【8階 流転の石窟】

特殊攻撃を持つモンスターが続々と登場する。初級でも出現したゲイズに加え、毒サソリもやっかいだ。毒攻撃を受けると、ちからが1ポイント下がってしまうぞ。ここに来るまえに、中腹の村で毒消し草を買っておくといいぞ。



←ちからを下げる毒さそり。うろこの盾があればなあ。

コイツに注意! コドモ戦車

飛び道具系モンスターのなかでもひときわ苦労させせられるのがコイツ。ほかのモンスターと違って間合いを保とうと動くので、容易に近づけないのだ。閉ざされたダンジョンの場合は、通路に誘いこんで倒せばオーケー。



登場モンスター

- ●コドモ戦車
- ●毒サソリ
- ●ンドゥバ
- ●ゲイズ

後半 【9階＆10階 大峡谷】

イダテン、大将どんといった初登場のモンスターも登場するこのフロア。強敵が多いだけに、中級ルートのときよりもヒツジ神官の危険度が高い。ほかにも多数のモンスターがいるときに特殊攻撃を受けてしまうと、非常に危険だ。



←ヒツジ神官に下げられたちからは、しばらくすると元に戻る。



↑大将どんは、ふつうに戦っているぶんにはそれほど強敵ではない。

登場モンスター

- ●コドモ戦車
- ●イダテン
- ●ンドゥバ
- ●ヒツジ神官
- ●タイガーウッホ
- ●大将どん

コイツに注意! イダテン

移動スピードは倍速。離れたマスからいっきに近寄られて攻撃されるので、十分な警戒が必要だ。、2回攻撃はしてこないのが幸い。慎重に間合いを調整し、先制攻撃すれば大ダメージを受けずに倒せるぞ。



後半 【11階＆12階 幻影深山】

ヒツジ神官の上位版、ヤギ司祭が登場するフロア。ヤギ司祭はシレンのHPを一時的に半分にしてしまう攻撃を持っている。できれば、ほかのモンスターがいないときに倒しておきたい。また、パコレプキンは、壁、空中を問わず移動してくるので注意。

登場モンスター

- ●ヤギ司祭
- ●ショウカンマル
- ●パコレプキン
- ●ケンゴウ



←ここを抜けたら、つぎはボス戦。アイテムはできるだけ温存しよう。

コイツに注意! ケンゴウ

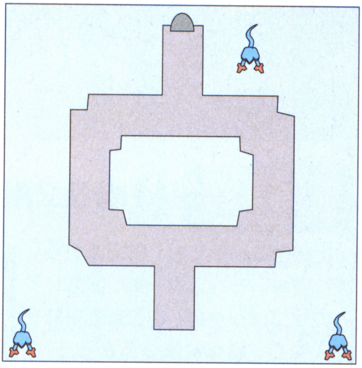
ケンゴウの特殊攻撃は、装備している盾を吹き飛ばしてしまうのだ。幻影深山は開けたマップなので、消えてしまう可能性大だ。もちろん、モンスターや仲間に当たってしまうこともある。壁を背にするか、盾をはずして戦おう。



ボス 【13階 源流の魔窟】

ここのフロアは、3体のアメンジャが登場するボス戦だ。マップは固定。いくつかのアイテムが床に置かれた状態で戦いがスタートする。ここではまず、敵となるアメンジャの性質を知っておくことが最重要だ。まずひとつは、倍速であること。イダテンとは違い、攻撃も2回行ってくる。つぎに、最初はアイテムを拾いに行き、それをシレンに投げつけてくること。その後は、アイテムがあっても拾いに行くことはない。ドラゴン草などを投げつけられると、いっきにピンチになってしまうぞ。アイテムを使ってなるべく早く数を減らすことが、勝利への近道といえる。

登場モンスター
●アメンジャ（×3）





⬅アメンジャが何を拾ったかをしっかり確認しておくことも重要。



⬅縦に並ばせれば、うしろにいるアメンジャのアイテムを食らわない。

VSアメンジャ お役立ちアイテム

3体のアメンジャは、アイテムなしではとうてい勝てる相手ではない。持ち物を最大限に活用し、死力を尽くして戦おう。ここでは、とくに役立つアイテムを紹介していくぞ。



⬅とうぜん弟切草は超重要アイテムのひとつだ。

ドラゴン草

このフロアにもよく落ちているドラゴン草。これを使えば、アメンジャを一撃で倒すことができる。火炎草の場合は、投げて攻撃するのもひとつの手だ。逆に、火ばしらの杖はイマイチ効果が薄い。水の上には炎が発生しないぞ。



⬆一撃で倒せるのがうれしい。逆に、拾われると超危険な状況に。

鉄の矢

やはり、飛び道具は王道。直線上にアメンジャが入ったら、少しでもHPを減らしておこう。アメンジャは、スタート直後に必ず落ちているアイテムを拾いにいくので、ダメージを与えるチャンスは意外に多いのだ。



⬆飛び道具を当てられるチャンスを逃すな！ マップをよく見よう。

いかずちの巻物

このマップは、全体でひとつの部屋になっている。いかずちの巻物を2回使えば、かなりの確率で倒すことができるぞ。同じく部屋全体に効果があるものとしてはバクスイの巻物もあるが、倒せなかったときが怖い。



⬆いかずちの巻物×2で楽勝！ 2枚持っていれば、超ラッキー。

ふきとばしの杖

飛び道具と合わせて使うと強力。接近されたらこれで距離を離し、ふたたび近づかれる前にダメージを与えよう。吹き飛ばした敵は、必ず直線上にいるところがポイントだ。時間稼ぎがしたいときにも効果を発揮する。



⬆ほかのものがなくても、とりあえず時間を稼ぐだけで意味がある。

悲しき失敗談

モンスターハウスでゾワゾワの巻物を使ったら、モンスターどうしで殴り合い。そしてレベルアップしたモンスターだらけに……。教訓：ゾワゾワの巻物は危険。

シュテン山道 上級

シュテン山道のダンジョンも、上級ともなればなかなかの難度になってくる。最後のボスも強敵だ。

前半 【1階&2階 滝壺深部】

上級とはいっても、最初はやっぱり簡単。モンスターも、おなじみのザコばかりだ。ここまで来れた人なら、難なく進めるだろう。けいこ場での訓練は忘れずに。

登場モンスター
- ●マムル
- ●チンタラ
- ●あなぐらマムル



←序盤は、いままでと同様に、とくに引っかかるポイントはない。さっさと進め。

前半 【3階&4階 山中の洞窟】

出現するモンスターの種類は多いものの、やはりここも楽な部類。武具がしっかりそろっていれば、ある程度はてきとうに進んでもクリアーできるはず。空腹が怖いなら、食料も持っていこう。



←まだ初登場モンスターは出てこない。しおいやんにだけは気をつけて。

登場モンスター
- ●ピコタン
- ●マルジロウ
- ●にぎりみならい
- ●しおいやん
- ●スイテキマル

前半 【5階&6階 ヒズメ岩壁】

じょじょに強くなるモンスター。しかし、まだ序の口だ。食料に余裕があるなら、このあたりで経験値稼ぎをしておくのもいいぞ。自信がある人は、つぎの階へ直行!



←広がりのあるマップ。ここも警戒すべきモンスターは出てこないので楽勝。

登場モンスター
- ●スイテキマル
- ●ボウヤー
- ●しおいやん
- ●ぬすっトド



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の "上級はワクワクするなあ"



渡辺 ついに私も上級ルートに挑戦できますよ〜。

デビル 上級ってさあ、難しいけど"合成の壺"とか最高の城の材料とかが出るから楽しいんだよね。

渡辺 合成の壺ってことは盾のレベルも上げられますね〜。

デビル レベルだけじゃなくさあ、合成させるそれぞれの武具の特徴も合成できるからうれしいよね。どれを組み合わせるか悩むもん。

渡辺 なんかいい組みあわせとかってあるんですか〜?

デビル "オオカブトの盾"をベースにして、"バトルカウンター"を合成させるのがベスト。武器は"カタナ"をベースに"妖刀かまいたち"を合成させればいいんじゃない。

渡辺 さっそく私もいろんな合成をしてみようっと。

デビル おまえは、無駄な動きが多くてすぐにお腹が減るから、皮の盾を合成して印を全部"皮"にしたほうがいいんじゃない? あと弟切草とか付ければいいんじゃない。

渡辺 それですね〜。

デビルのうんちく話

使い捨ての剣にかつおぶしを合成してみよう。なんと35回もかじれる剣になるぞ。これは大きなおにぎり10個分に相当する。所持アイテム数の節約にもなるぞ。

前半 【7階&8階 暗夜空洞】

上級ルートは、さすがにモンスターのレベルアップが早い。この時点で、早くもタイガーウッホが登場するぞ。初登場のワルキチは、ヤミキチの上位版モンスター。戦うときは十分に注意。



←タイガーウッホにコドモ戦車。難敵がつぎつぎに出現してくる。

登場モンスター
- ワルキチ
- ぬすっトド
- ボウヤー
- コドモ戦車
- タイガーウッホ

後半 【9階 断崖の風穴】

中腹の村を過ぎると、いよいよ難易度がアップしてくるぞ。8階でも登場していたモンスターのうちの実力派だけが残り、そこに合成モンスターのマゼルンと、パコレプキンが追加される。パコレプキンは、中級ルートでは目立たなかった壁すり抜けの能力が力を発揮し、少し危険度が上がっているぞ。通路でも脇から接近されることがあるので注意だ。



←壁をとおり抜けるパコレプキン。当然、壁の中には攻撃できない。



←ワルキチ、タイガーウッホなど、実力の高い面々が再び出てくる。

登場モンスター
- ワルキチ
- コドモ戦車
- マゼルン
- タイガーウッホ
- パコレプキン

コイツに注意! マゼルン

アイテムを飲ませたときのパワーアップは、それほど大きくない。ただ、"ふたつまでアイテムを飲み込む"という性質をイザというときに忘れないように。銀の矢以外の矢も、撃つと飲み込むのだ。



後半 【10階&11階 古都の遺跡】

マゼルン以外のモンスターが一新され、力じまんのアイアンヘッドとゴーレム、そして10階ではケンゴウが出現する。攻撃力の高いモンスターたちに囲まれればとうぜん危険なので、不用意な動きはできるだけ控えておこう。引き続き登場するマゼルンの出現ポイントはこのフロアまで。特殊合成は、この場所で行うように。

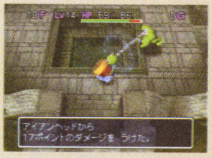
登場モンスター
- ケンゴウ
- マゼルン
- アイアンヘッド
- ゴーレム



←ここでもマゼルンが登場。広い場所が多いので、合成もやりやすい。

コイツに注意! アイアンヘッド

3マス離れてても攻撃してくる。飛び道具と違い、1発1発が重いので十分注意したい。ほかのモンスターと戦っていたときに、うしろから来たアイアンヘッドがそれを倒し、レベルアップしてしまうこともある。



悲しき失敗談

ドロボウに失敗したので、聖域の巻物に乗ってとうぞく番や番犬とバトル。逃げ場もないまま餓死してしまった。教訓：ドロボウ失敗したらさっさとやられろ。

シュテン山上級と鬼ヶ島のどこかに金色の階段があるらしい。その階段を上ると、黄金の間という4階層のダンジョンに行くことができる（36ページへ続く）。

ボス 【12階 源流の魔窟】

中級ルートの最上階で起こるボス戦が、ここで再現される。マップとアメンジャの配置は、まったく同じ。違う点といえば、ルートの違いから置かれているアイテムに若干の差があるぐらいだ。したがって、戦いかたも中級ルートのときと同様になる。倍速であること、最初はアイテムに向かって進み、拾って投げてくることなど、アメンジャの基本性質がわかっていればとくに問題はない。持っているアイテムを使って確実に倒し、さらに上の階を目指そう。



←マップやアメンジャの初期配置は、中級ルートのときと変わらない。

登場モンスター
●アメンジャ（×3）



↑まだ先は長い。最小限のアイテムを使って確実に倒すことが大切だ。

後半 【13階&14階 白銀霊峰】

一面の銀世界に覆われた白銀霊峰。通常のマップは、このフロアが最後になる。モンスターはすべて一新され、数々の難敵がシレンの前に立ちふさがるぞ。間違って召喚スイッチを踏むと倒される危険が大きいので、緊急回避アイテムに不安があるならワナを探しながら歩いたほうがいい。

登場モンスター
●パ王　●バットカンガルー
●ウルロイド　●岩獣ズドン
●シップウ　●ボーンドラゴン

バットカンガルー　コイツに注意！

このモンスター自体はちっとも強くないのだが、まわりにほかのモンスターがいると、倍速の杖をふってスピードアップさせる能力を持っている。強敵に使われると非常に危険。杖を使う音がしたら、十分に警戒しながら進んでいこう。



シップウ　コイツに注意！

倍速の特性を持ったモンスター。ひとつレベルが低いイダテンとは違い、攻撃も2回行ってくる。HPが最大値に近いときでも、注意を怠ることなく戦おう。ちなみに、コイツに対して倍速の杖を使った場合は3倍速になる。





風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“知って得するうんちく講座”



デビル　最近さあ、読者から「サスミベリィは『風来のシレン2』のことを知らな過ぎだ！」って苦情が多いんだけど。

渡辺　え～！　そんなことないですよ～。

デビル　じゃあさあ、これまで『風来のシレン2』をプレイしてきてなんか気づいた点とかってある？

渡辺　“復活の草”はほぞんの壺から出しておく……（かなりむくれ顔）。

デビル　いいところに気づいてんじゃん。復活の草は“ほぞんの壺”に入れていると効果を発揮しないからね。初心者には重要なポイントかな。ほかにもなんかある？

渡辺　え～とですねえ。“大こうずいのワナ”などで濡れちゃった巻物も壺から出しておかないとダメ（ちょっとうれしげな顔をしながら）。

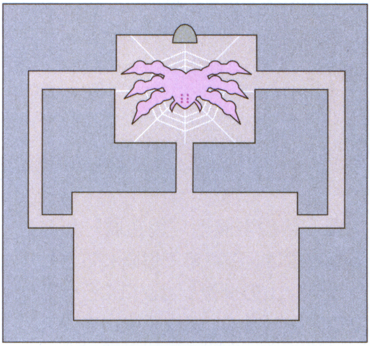
デビル　いいねえ。少しは成長してるじゃん。壺の中に入れたままだと、つぎの階に移動しても乾かないからね。

渡辺　私だって成長してるんですよ～（かなり得意顔）。

ボス 【15階 女王グモの巣】

いよいよ、上級ルート最後のボス戦に突入。ここでの目的は、奥に控える女王グモを倒すことだ。ザコとなるヨロイグモは1体1体が強いうえ、女王グモがタマゴを飛ばすので延々と増殖する。コイツらの攻撃をうまくかわしつつ、女王グモのいる部屋へとたどり着くことが大きな課題になるぞ。まずはまわりに目をくれず、持っているアイテムを使いながらマップ上部へと進んでいこう。ダンジョンの構造は単純明快。スタート地点となる大きな部屋と、女王グモのいる部屋を3本の通路がつなぐ形だ。もっとも道のりが短い中央の通路を使うのが基本になる。

登場モンスター
- ヨロイグモ
- 女王グモ





←ヨロイグモは無視。倒しても倒しても増殖し続けるのでキリがない。



←最後にひかえる女王グモは、位置が動かない。いち早くこの部屋にたどり着け！

VS女王グモ お役立ちアイテム

このフロアをクリアーするためには、ヨロイグモをかわしながら奥の部屋に行くためのアイテムと、女王グモを倒すためのアイテムの両方が必要になる。工夫を凝らして対抗せよ！



←聖域の巻物も役立つ。女王グモのとなりに置けば勝ち！

分身の巻物

ダミーを作り出す分身の巻物は、どの場所でも活躍する万能アイテム。マップ上部に移動するときと、女王グモと戦うときの両方で活用できるぞ。そのとき持っているアイテムとの兼ね合いで、使用する場面を決めよう。



↑モンスターがダミーを攻撃しているあいだに、目的を達成せよ！

炎上の巻物

女王グモの部屋にたどり着いたときにこれがあれば、勝ったも同然だ。縦や横なら3マス、斜めでも2マスとどくので、女王グモのとなりまでいかなくても炎が当たる。火ばしらの杖も、同じような使いかたができるぞ。



↑こうなってしまえば、ヨロイグモも容易に近づけなくなるのだ。

バクスイの巻物

一見すごい効果が望めそうだが、モンスターたちが起きたときが危ない。これを使うのは、何枚か同じものを持っているときのみにしておこう。いかずちの巻物も、ヨロイグモを倒すまでに時間がかかるのでイマイチ。



↑たくさん持っているなら、何度も使って眠らせ続けよう。

高とび草

このフロアは部屋がふたつだけ。下の部屋で高とび草を使うと、必ず女王グモの部屋まで跳ぶことができるぞ。隠れた超お役立ちアイテムのひとつといえる。また、通路を突破するときは、場所がえの杖なども役立つ。



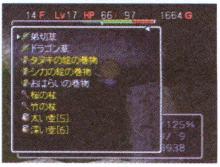
↑必ず別の部屋にワープする、という性質を利用した攻略法だ。

悲しき失敗談
ドロボウしたあとに、逃走経路を作ろうと必死につるはしで掘る。しかし、つるはしが途中で壊れる。そしてそのまま逃げられずに番犬に……。教訓：さきに掘っとけ！

鬼ヶ島への旅支度

お城が完成すれば、行くことができる“鬼ヶ島”。鬼退治へ出発するまえに、しっかりと準備をしてから出かけよう！

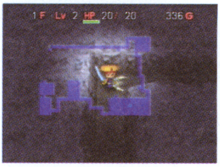
鬼一族の本拠地“鬼岩城”がある鬼ヶ島は、これまで冒険してきたシュテン山のダンジョンにくらべてフロア数が多く、より手強いモンスターが登場してくる難易度の高いダンジョン。しかも、シュテン山にはなかった“大こうずいのワナ”や“モンスターのワナ”といった超強力なワナまで登場し、その難しさはケタ違いだ。そんなシュテン山とは、ひと味もふた味も違った決戦の地、鬼ヶ島へと旅立つまえに、さまざまな特徴や対策をくわしく知っておくことが大切になってくるぞ！



⬆未鑑定アイテムの種類もいままで以上に増えるのだ！

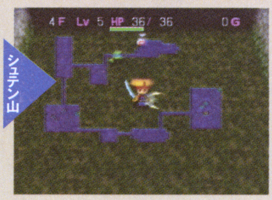
鬼ヶ島は危険がいっぱい！

鬼ヶ島へ旅立つまえに知っておきたいのが、ダンジョンに関するさまざまな違い。基本的なところでは、フロア全体の作りが大きくなって“大部屋”と呼ばれるタイプの部屋も出てくるようになる。これに加えて通路での視界もシレンを中心とした9マスだけしか見えなくなってしまうので、いきなりモンスターに出くわすこともあるぞ！　さらに、いよいよ不思議のダンジョン名物“モンスターハウス”も登場するので、そのための装備や対策をあらかじめ用意しておくことを忘れないように。



⬆長い通路が増えて、お腹も減りやすくなっているので注意。

チェック1　大きな部屋が出てくる



⬆シュテン山では、大きくてもこれぐらいの部屋だったが……。



⬆鬼ヶ島だと、こんな感じの部屋も多いので囲まれないよう注意。

チェック2　通路での視界が狭くなる



⬆シュテン山だと、通路でも遠くのモンスターが見えていたのだが……。



⬆鬼ヶ島ではシレンの周囲しか見えないので、通路での移動も慎重に。

チェック3　モンスターハウスが出てくる



⬆部屋にいるモンスターの数は2～3体がふつうなんだけど……。

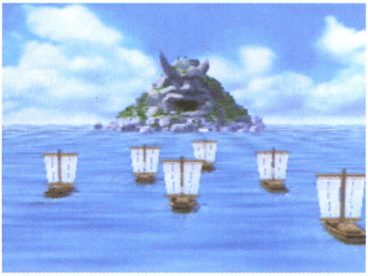


⬆モンスターハウスの名前どおり部屋中がモンスターだらけなのだ！

デビルのうんちく話
黄金の階段は壁の中に隠れているので、大部屋の巻物を使うか、つるはしで壁を壊しまくれば見つけられるかも。黄金の間にはすごいアイテムがたくさんあるぞ。

鬼退治へ行くための下準備

鬼ヶ島の特徴がわかったなら、今度は鬼ヶ島へ旅立つまえの準備だ。まず始めにやっておきたいのが、武器と防具の強化。シュテン山までなら、手ぶらで行って中腹で武器を買ったり、鍛えることもできた。しかし鬼ヶ島の前半15階までには、休憩ポイントがないので無理。とうぜん食料となる“大きいおにぎり”も買えないので、最低限いくつかの食料と、なにかしらの武器と盾を持っていこう。持っていくアイテムが決まって旅支度が整ったなら、道場でけいこをしてから鬼ヶ島へ出発だ！



⬆準備できたら海岸へ向かおう。2回目以降は、さかもとに話しかければオーケー。

下準備1

武器と盾を鍛える

鬼ヶ島では、フロアに出現するモンスターの数が多いうえに、見たこともない手強いモンスターが待っている。できれば“合成の壺”を使って強化した武器と盾を持っていこう！

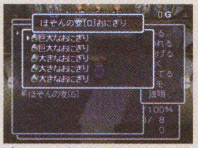


⬆強力な武器がないようならシュテン山で作ってからでも遅くないぞ。

下準備2

アイテムは多めに

鬼ヶ島の前半となる15階までのあいだに、おにぎりを入手できるかは運しだいになる。あらかじめ“ほぞんの壺”におにぎりを多めに入れて、ダンジョンへ持っていこう。



⬆おにぎり以外にも必要なものは、持てるぶんだけ持っていこう。

下準備3

けいこを忘れない

わりと忘れがちなのが、ナタネ村にある道場でのけいこ。ちゃんと木偶鬼を倒せば、ダンジョンへ入るまえにレベル3になる。序盤のフロアでは、この差が意外に大きいのだ。



⬆日々の鍛錬が重要。冒険まえには必ずけいこを行うようにしておけ。

"仲間"はダンジョンで見つけよう！

シュテン山の場合と違って鬼ヶ島では、ナタネ村であらかじめ旅の仲間を連れていくことができないのだ。とはいえ、まったく仲間にできないわけではない。ダンジョンの1～8階で仲間を見つけて話しかければ、そのキャラが仲間になるぞ！　ただし、運が悪いとひとりぐらいしか見つからない場合もあるので注意。序盤は、仲間を見落とさないようにしっかりフロア全体を探索してから、つぎのフロアへと進んでいくようにしよう。



⬅ダンジョンへはバラバラに入っていくことになるぞ。



➡ダンジョン内で仲間を見つけたら、話しかけよう！

キララと合流



ヒマキチ、アスカ、マーモたちはランダムに出現。しかしキララだけは、必ず1階をクリアーしたあとで仲間になってくれるのだ。



⬆2回目以降は、必ず1階のどこかで待っているぞ！

悲しき失敗談

ドロボウしたにもかかわらず、追っ手から逃れるために盗んだアイテムをすべて使用。助かったときは何も道具を持っていなかった。教訓：意味ないじゃーん！

鬼ヶ島

いよいよ、鬼一族が待つ本拠地へ！ここまでに覚えたテクニックを駆使して、じっくりと慎重に進んでいこう。

前半 【1階＆2階＆3階】

序盤のフロアだけあって、それほど強いモンスターは出てこないぞ。ただし、スタート直後から数体のモンスターに囲まれている場合に油断は禁物。複数を相手にする場合は、優先的にあなぐらマムルを攻撃しよう。

登場モンスター

- ●マムル
- ●ケロぼうず
- ●あなぐらマムル
- ●足軽どん
- ●チンタラ
- ●にぎりみならい



↑スタート直後に囲まれていてもあせらずにアイテムを装備。

前半 【4階＆5階＆6階】

初登場となるチビオニは、これといった特殊攻撃を持っていない。しかし"いかずちの巻物"が効かないのだ。また、このあたりから水辺を得意とするモンスターが出てくるので、ヒマキチが仲間になっているとダンジョン探索を楽に進めていけるぞ。



↑鬼ヶ島ではヒマキチが活躍する場面が多いので仲間にしよう。

登場モンスター

- ●ケロぼうず
- ●マルジロウ
- ●足軽どん
- ●スイテキマル
- ●オトト兵
- ●にぎりみならい
- ●オトト軍曹
- ●ハラヘリーニョ
- ●チビオニ

前半 【7階＆8階＆9階】

このあたりのフロアから、鬼ヶ島特有の大きな部屋が出てくるようになるぞ。大きな部屋だとコドモ戦車などはかなり遠くからでも攻撃してくるので、仲間が倒されないように誘導してあげること。また、攻撃力の高いオトト将軍にも注意しよう。



↑イヤな特殊攻撃を使うワラドールなどの仲間にまかせちゃおう。

登場モンスター

- ●ゲイズ
- ●ワルキチ
- ●ンドゥバ
- ●毒サソリ
- ●Mr.ブーン
- ●マゼルン
- ●侍どん
- ●オトト兵
- ●オトト軍曹
- ●オトト将軍
- ●コドモ戦車
- ●にぎり変化
- ●ガマグッチ
- ●ハラヘリーニョ
- ●ケロケロぼうず
- ●テッポーウオー
- ●ワラドール

コイツに注意！ テッポーウオー

テッポーウオーに攻撃をされると手持ちの巻物が、未鑑定状態と同じ"ぬれた巻物"になってしまうので注意。水辺を通るときは、あらかじめ巻物を"保存の壺"に入れておけば安心だぞ。

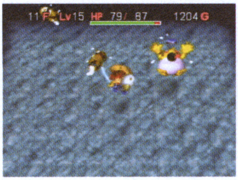


↑"ぬれた巻物"はつぎのフロアへ移動すればもとに戻る。

デビルのうんちく話
武器や防具、腕輪などを装備するときは1ターンを要するが、矢を装備するときは1ターンも消費しない。知っておくと少しだけ便利なうんちくですな。

前半 【10階&11階&12階】

このあたりでときたま出現する床全体が凍っている大部屋フロアは、移動方向へ2マス滑ってしまうので注意。外周の壁際はモンスターに囲まれやすいので、近づかないほうがいいぞ。また、にぎり変化やマゼモンなども登場するので、おにぎりの量産や武器の強化も忘れずに。



←凍ったフロアでも、アイテムのうえには止まることができますぞ。

登場モンスター

- ●ヒツジ神官
- ●ヤギ司祭
- ●ガマグッチ
- ●ジライヤ
- ●ショウカンマル
- ●にぎり変化
- ●侍どん
- ●大将どん
- ●ケンゴウ
- ●マゼルン
- ●マゼモン
- ●ケロケロぼうず
- ●ワラドール
- ●シャーガ
- ●ゴーレム
- ●Mr.ヘリコ

コイツに注意! ガマグッチ

シレンの貯めたギタンを盗んでいくガマグッチ。ところが、近くにギタンが落ちていると、そこを動かなくなる。あらかじめ、エサ用のギタンを用意しておくといいぞ。



←壺にしまっておいたギタンを出せば……。ほらこのとおり!

鬼ヶ島名物お役立ち土偶

鬼ヶ島のダンジョンから登場する"土偶"の中でも、使える一品を特別にチョイス! さまざまな"土偶"のくわしい情報については、データ集の66ページに掲載しているので、しっかりと目をとおしておくといいぞ!



←土偶は攻撃すれば簡単に壊すことができるのだ。

おにぎりの土偶

倒した敵が"おにぎり"に変化するありがたい土偶。見かけたら風が吹いてくるまでねばって、たくさんの敵を"おにぎり"に変えよう!



←これぞ、天の助け。たくさん拾って満腹度を上げよう。

ふきとばしの土偶

攻撃した敵が、壁際まで吹っ飛んでいく土偶。武器を空振りして先制攻撃できれば、モンスターの反撃を受けないですむ。使えるぞ!



←先制攻撃を取れば、ノーダメージで敵を倒せるのだ。

10ダメージの土偶

どんな攻撃でも、10ダメージになってしてしまう土偶。攻撃力の高いモンスター相手に使えるが、逆に複数のモンスターがいると……。



←シレンの攻撃も、強い敵の攻撃も全部10ダメージ!

ころばしの土偶

ランダムに部屋の中にいるキャラすべて転ばせる土偶。とうぜんモンスターも転ばせられるうえに、アイテムも落としてくれるのだ。



←ころばぬ先の杖と大部屋の巻物を使えばいいことが。

悲しき失敗談

オープニングイベントの神社でシレンとコッパが羽子板で遊んでいるとき、思わず打ち返さなきゃと思ってAボタンを押す。教訓・アクションゲームじゃないぞ。

倉庫に間違って聖域の巻物を置いてしまったことはないかな? でも安心。いったん倉庫を出れば、床に張り付いた巻物がもとに戻っているぞ。ありがとう管理人。

前半 【13階&14階&15階】

いよいよ、ここからが鬼ヶ島の本番。新登場のモンスターはどれもクセ者ぞろいなので、慎重に行動をしないと簡単に倒されてしまうぞ。また、アメンジャとゴツオニは1ターンに2回の行動をするので、戦闘をする際はそれを考えた間合いから空振りして先制攻撃をしかけよう。



⬆仲間の行動が仇になる場面が多くなるのでうまく立ち回ろう。ひとつひとつの行動が重要になってくるぞ。

登場モンスター

- シャーガ
- ヨロイグモ
- ひまガッパ
- くねくねハニー
- まじしおいやん
- パコレプキーナ
- ウルロイド
- アメンジャ
- オヤジ戦車
- ゴツオニ
- テッポウ竜

コイツに注意! オヤジ戦車

着弾点から、周囲のマスにまで爆風が広がる大砲を撃ってくるやっかいなモンスター。うまく1マスだけ軸をずらして近づいていければ、簡単に倒せるが……。仲間に注意!



⬆爆風で仲間やモンスターが倒されないように注意しなければならない。

コイツに注意! くねくねハニー

レベルをひとつ下げられてしまう。これまたやっかいなモンスターだが、基本的に寝ている状態で出現する。触らなければ問題はないが、矢を使ってさっさと倒してしまおう。



⬆レベルをどんどん下げられてしまうので、いそいで倒すべし。

コイツに注意! まじしおいやん

力の上限をひとつ下げられてしまう、もっともやっかいなモンスター。"まじしおの腕輪"を装備しているなら問題ないが、そうでないならアイテムを使ってでも早めに倒そう。



⬆仲間を連れているなら、仲間に倒してもらうといいかもしれない。



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"ビックリの壺に超ビックリ!"



渡辺 なんか、ビックリの壺っていうのを拾いましたけど。
デビル その壺は割ってみるまで中身が何かわからないよ。
渡辺 じゃあさっそく割ってみるです〜。きゃー! いきなり敵が出てきましたよ〜。
デビル 運が悪いね〜。運がよければレアなアイテムが入ってたかもしれないのにな。
渡辺 たとえばどんな道具が出てくるんですか〜?
デビル 武器なら木づちやスパークソード、どうたぬき、盾ならきたえた木の盾を入手できる可能性があるね。
渡辺 ほかにはどんなものが出るんですか〜?
デビル あとは、回復の杖、ころばぬ先の杖、回復の腕輪、まがりの腕輪、地の恵みの巻物、天の恵みの巻物、聖域の巻物、しあわせ草、復活の草を入手できる可能性があるね。
渡辺 いろいろな道具が出るんですね。スゴイです〜。
デビル あと、道具とモンスター以外に、うっぷんが入っている場合があるから気をつけな。爆発するから……。

テクニック編



工夫しだいでいろいろなことができる自由度の高さも、『風来のシレン2』の魅力だ。生き残るための正統派テクニックから、ひねりのきいた裏テクニックまでをマスターせよ！

モンスターハウスからの生還

部屋の中がモンスターだらけの"モンスターハウス"。ここではその対処と攻略方法をくわしくレクチャーしていくぞ!

"モンスターハウス"は、その名のとおりモンスターがうじゃうじゃいる部屋。また、さまざまな特徴も持っている。その中でも要注意なのが、部屋の中に隠されているワナの多さ。場合によっては"部屋の入り口でワナを踏んだうえに、モンスターたちに囲まれる"なんてこともあるので、部屋に入るときには注意。そうならないために鬼ヶ島から先のダンジョンでは、通路から部屋へ入るときに武器を1回空振りして、そこにワナがあるかどうかを確認してから入るようにするといいぞ。



⬆部屋の中はワナだらけなのでむやみに動くのは危険。十分に注意しよう。

対処法 その1 【まさかの時に役立つアイテム】

"とうしの腕輪"を装備していれば、マップでモンスターハウスをあらかじめ確認することもできるが、それでもどうしようもないのが、階段を上がった直後や"大部屋"のモンスターハウスだ。前者の場合ならワナを踏まないことを祈りつつ、近場の通路へと逃げ込む方法もあるが、後者の場合は特定のアイテムを持っていないと、手詰まりになりかねない。かならず必要になるとは限らないが、モンスターハウスで効果を発揮するアイテムの1個ぐらいは持ってダンジョンへと出かけよう!



⬆備えあれば、憂いなし。特定のアイテムがあればなんとかなるかも?

聖域の巻物

かなり万能に近い至極の一品。モンスターに囲まれた状態でも攻撃を受けないうえに、入り口へおけば足止めにもなる。ただし、矢などの間接攻撃を無効化できないのが欠点。



⬆特定のモンスターがいない状況であれば、迷わず使っていきたいアイテムだ。

炎上の巻物

間接攻撃も無効化すると同時に、周囲のモンスターまで攻撃できる優れ物。ただし、落ちているアイテムを燃やしてしまったり、運が悪いと仲間まで巻き込んでしまうぞ。



⬆モンスターに囲まれてから使っても遅いので、使うなら始めから使っていこう。

分身の巻物

ある意味では、もっとも汎用性の高いアイテム。モンスターが分身を攻撃している時間を利用すれば、攻撃はもちろんのこと、通路へ避難して体勢を立て直すこともできる。



⬆時間を稼いでいる間に攻撃するか、逃げるかを決めたらすぐに行動するのだ!

高とび草

ほかに使えるアイテムもなく、どうにもならなくなったときの最終手段。とりあえず、その状況からは脱出できるが……。移動先にモンスターがいないことを祈って飲もう。



⬆本当にどうしようもない状況なら……。運がよければ、階段の前に移動することも。

デビルのうんちく話
ある意味いちばん重要なアイテムがころばぬ先の杖。マルジロウ系のモンスターに吹き飛ばされたり、ころび石に乗っても道具を落とさなくてすむのだ。

対処法 その2 【通路を使って各個に撃破】

モンスターハウス攻略の基本は、複数のモンスターと同時に戦わないこと。とりあえずは通路へ逃げ込めば、回復アイテムを使って戦ってもいいし、通路の奥まで誘い込み“銀の矢”を撃つのもいいぞ。アイテムをケチらないで、まずは生き残ろう！



⬆仲間を犠牲にして逃げるのも悪くはないが、仲間に恨まれるはずだ……。

有効アイテム
- 銀の矢
- 大砲の弾
- すばやさ草
- 鈍足の杖
- 火ばしらの杖
- ふきとばしの杖

模範例 アイテムを活用して生還率アップ！



⬆仲間が囲まれないように“ふきとばしの杖”を使って。

⬇先頭のモンスターを“鈍足の杖”で足止めしたら。




⬆モンスターが一列に並んだところで“銀の矢”を撃ち。

⬇最後に“火ばしらの杖”を使って一気にフィニッシュ。


対処法 その3 【アイテムと経験値をゲット!】

あらかじめ“とうしの腕輪”でアイテムや敵の位置がわかれば、たくさんの経験値とアイテムが手に入るモンスターハウス。基本どおりに通路を使ってもいいが、それ以外の方法もあるぞ。その中でもおすすめなのが、下に紹介しているふたつの攻略法。いろいろな方法を試して、安全にお宝をゲットするのだ！

有効アイテム
- 遠投の腕輪
- つるはし

部屋の外から狙い撃ち！

“とうしの腕輪”でモンスターの位置を確認しながら、部屋の外から“銀の矢”で倒してしまえば安全で確実。“遠投の腕輪”があるなら、ダメージの高い“鉄の矢”を使った方が効率いいぞ！



⬆マップで位置を確認しながら壁の外から攻撃しよう。



⬆すべて倒せなくても、ここまで数が減れば楽勝だ！

部屋に入らず壁を掘る！

モンスターハウス内へ踏み込まなければ、モンスターが起きないことを利用した攻略法。部屋の外周を壁１枚だけを残して“つるはし”などで掘っていけば、安全にモンスターを倒せるのだ。



⬆こんな感じで掘っていけば、1体ずつ倒していける。



⬆壁抜けできるモンスターに“のりうつりの杖”なら？

悲しき失敗談
Mr.ヘリコを一撃で倒せなかったので、やつは画面外に逃避。矢でなんとか撃墜して、しあわせ草が落ちた。取りに行くとそこは池だった。教訓：どうにもならん。

合成の手引き

『風来のシレン』のもうひとつの楽しみは、最強の武具を育てること。そのカギを握るもの、それが合成だ！

『風来のシレン2』になって、大きく可能性が広がった合成術。今回は、武器と武器という組み合わせだけでなく、なんと特定の草や巻物を使った合成までができるのだ。もちろん、シリーズをプレイしたことのある人にはおなじみの合成やパワーアップもあるので、末永く楽しめるぞ。それぞれの武具には基本攻撃力のほか、特殊効果をストックする“印”の数が設定されている。まずはこれらを見て、ベースにする武具を選ぶところから始めよう。

マゼルン登場



←コイツが話題の合成モンスターだ。胃袋の中で特殊な合成をしてくれるのだ。

合成術その1 【基本はやっぱり合成の壺】

もっとも基本となる合成法は、前作でもあった合成の壺だ。まずはベースとなる武具を入れ、そのあとで合成したい武具を入れていこう。合成できるのは、武器と武器、盾と盾だけ。あとから入れた武具の特殊効果と強化（弱化）数値が、ベースの武具にプラスされるぞ。できあがったら壁などに壺を当て、割って中身を取り出せば完成だ。

ちなみに、あとから入れた武具についている印は継承されない。一度ベースを決めたら、変えることなく合成をくり返そう。印を取りはずしたいときは、中腹の鍛冶屋で。

杖の回数を増やせ

合成の壺に同じ種類の杖を入れれば、使用回数が合計された1本の杖ができあがる。使える杖の使用回数を増やしておけば、のちのち役に立ってくれるはずだ。合成の壺に余裕があったら、こちらも試してみよう。

合成で印がつく武具&盾

武具名	印	効果など
成仏のカマ	仏	パコレプキンなど、ゴーストタイプのモンスターに大ダメージ。
ドレインバスター	ド	くねくねハニーなど、能力を下げるモンスターに大ダメージ。
一ツ目殺し	目	ゲイズなど、ひとつ目のモンスターに大ダメージを与えられる。
妖刀かまいたち	三	前3方向を一度に攻撃できる。曲がり角でも斜めに攻撃可能。
つるはし	堀	壁を掘ることができるが、たまに武器が壊れるという特徴が。
皮の盾	皮	装備時に満腹度が減りにくくなる。さびない効果は継承しない。
うろこの盾	う	装備時に、毒矢などによる毒の効果を受けつけなくなる。
地雷ナバリの盾	爆	装備時に、地雷などの爆発によるダメージが軽減される。
バトルカウンター	バ	直接攻撃で受けたダメージの一部を相手に跳ね返す。
重装の盾	重	満腹度が減るスピードが速くなる。悪い効果のみを継承？
サトリのつるはし	サ	壁を掘ることができ、かつ壊れない。サトリのつるはしが問題。

武具名	印	効果など
トドの盾	ト	ぬすっトドなどのモンスターに、ものを盗まれなくなる。
オトトスピア	水	中にいる敵も攻撃できるようになる。一部の敵に有効。
ケンゴウの刀	ケ	敵の武器を弾き飛ばす。武器を持っていない敵でも同じ。
使い捨ての剣 使い捨ての盾	捨	攻撃する（受ける）ごとに攻撃力（守備力）が減っていく。
かつおぶし	か	武器をかじることができる。かじるごとに攻撃力が1ダウン。
ごんぼう	食	武器を食べることができる。食べると武器がなくなるので注意。
回復の剣	回	モンスターを攻撃したとき、与えたダメージぶんHPが回復する。
見切りの盾	見	モンスターの攻撃をかわしやすくなる。重要度は高め。
スパークソード	ス	攻撃をはずした回数が一定までたまると、会心の一撃が出る。
木づち	木	ワナを壊すことができるが、つるはし同様たまに壊れる。

デビルのうんちく話

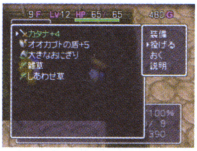
杖の使用回数が0になっても捨ててはいけない。その杖を相手に投げれば、その効果を発揮してくれるのだ。相手にかわされたら意味がないけどね。

合成術その2

【マゼルンで特殊合成】

特殊合成が可能なマゼルンが現れるのは、シュテン山道上級と鬼ヶ島の9から11階。合成を楽しみたい人は、簡単なシュテン山道を活用することをおすすめする。

合成のしかたはいたって単純。合成の壺と同じくまずはベースとなる武具を投げ、つぎに合成したいアイテムを投げつける。マゼルンはふたつまでしかアイテムを飲み込めないので、あとは倒すのみだ。パワーアップはするものの、倒すのにそれほど苦労することはない。なお、マゼルンは通常の合成もすることができる。とくに合成するものがない場合は活用してみたい。



➡ベースになる武器を投げる。合成の壺とまったく同じだ。



⬅そして、特殊合成したいアイテムを飲み込ませよう。



➡あとは倒すだけ。完成したナイスな武器が出現するぞ。

仲間の動きに注意

仲間はマゼルンでも容赦なく倒してしまう。合成に専念するなら、連れていかないほうがいいぞ。また、マゼルンを倒すときに火ばしらの杖や炎上の巻物を使うのは禁物。合成した武具まで燃えてしまうことに……。



⬆仲間を連れているときは、通路を使ってマゼルンに隣接させないようにしよう。

マゼルン系モンスターを使った特殊合成表

	合成させるアイテム	印	武器	盾
草・種	火炎草かドラゴン草	炎	HPが最大値のとき、炎が出せるようになる。重ねがけをすることでダメージが増加。	炎のダメージが2分の1に軽減される。重ねがけをすれば、そのぶんダメージが減る。
草・種	薬草	薬	攻撃したときに、HPが2から3ポイント回復する。重ねがけをすることができるぞ。	攻撃を受けたときに、HPがちょっとだけ回復する。重ねがけをすることができる。
草・種	弟切草	弟	攻撃したときに、HPが4から5ポイント回復する。重ねがけをすることができるのだ。	攻撃を受けたときに、HPが少し回復する。重ねがけ可能。草よりはこちらがおすすめ。
草・種	命の草	命	"命"の印が入るだけ。何かほかの印とかけ合わせることでいいことがあるかも。	守備力が+2ぶんアップする。重ねがけをすることも可能。どんどん防御力を上げよう。
草・種	ちからの草	ち	攻撃力が+2ぶんアップする。印のぶんだけ重ねがけをすることが可能だぞ。	ー合成不可能ー
草・種	不幸の種	不	攻撃力が−10になり呪われた武器になる。重ねがけをしたときは、ひとつにつき−5。	守備力−10になり呪われた盾になる。重ねがけをしたときは、ひとつにつき−5。
草・種	超不幸の種	超	振るたびにレベルダウンしてしまううえに呪われてしまう。何か秘密がありそう。	攻撃を受けるとレベルダウンしてしまううえに呪われてしまう。こちらも秘密アリ?
草・種	毒消し草	消	ー合成不可能ー	装備しているときに、毒矢などの毒攻撃を受けつけなくなる。けっこう重要な印。
草・種	しあわせ草	幸	敵を倒したときに、経験値がもらえる。重ねがけをするともらえる経験値が多くなる。	攻撃を受けるたびに経験値がもらえる。重ねがけをするともらえる経験値が多くなる。
巻物	識別の巻物	識	未識別モンスターの正体がわかる。振ればンドゥバの擬態を見破ることができるぞ。	未識別のモンスターから攻撃を受けたときに、相手の正体がわかる。使用頻度低し。
巻物	バクスイの巻物	眠	攻撃すると、ランダムで敵を睡眠状態にする。重ねがけをすることもできるぞ。	攻撃を受けると、ランダムで敵を睡眠状態にしてしまう。重ねがけが可能だ。
巻物	白紙の巻物	ー	武器につけられる印のストックが増える。最大で16個まで増やせる。重要度は高いぞ。	盾につけられる印の数を増やすことができる。見つけたら、迷わず合成!
巻物	引き上げの巻物	帰	シレンが倒れても、その武器を失わずにすむ(回数は1回のみ)。	シレンが倒れても、その盾を失わずにすむ(回数は1回のみ)。
巻物	おはらいの巻物	祓	呪い攻撃を防ぐ。呪い自体あまり怖くないので、印をつける意味は薄いかも。	こちらも、武器と同じ。呪い攻撃を防ぐ効果がつく。印が余っているならぜひ。
食料	おにぎり	飯	モンスターを倒すと、ランダムでおにぎりに。飢えに苦しむ機会が少なくなるかもね。	攻撃を受けると、ランダムで自分がおにぎり(の姿)に。間違って合成しないようにせよ。
矢	銀の矢	銀	壁の中にいるモンスターに攻撃することができる。投げた時にすり抜けの効果。	投げたときにすり抜ける。銀の矢の合成法は、下の欄外を参照してくれ。

※銀の矢を合成しようとしてマゼルンに投げても、銀の矢はマゼルンを突き抜けてしまう。銀の矢の合成方法は、まず銀の矢と武具をあらかじめ床に置いておく。つぎにのりうつりの杖でマゼルンに乗り移る。そして、さきほど床に置いた矢と武具を特技で飲み込めばいいのだ。

悲しき失敗談

ケンゴウに手持ちの大事な盾を弾き飛ばされる。うしろにいたヒマキチがナイスキャッチ。……と思いきや、やつは盾を敵に投げやがった。教訓：暇つぶしに投げるな!

ドロボウ術の研究

店主が怖くて、ドロボウなんてとんでもない……という人たちのために、実践テクニックを紹介!

『不思議のダンジョン』シリーズを遊んだことがある人なら、誰もが一度はダンジョン内のお店から品物を盗もうと考えたことがあるはず。しかし、お金を払わずにお店から出た瞬間、「ドロボウ!」の声とともに、店主や番犬、とうぞく番などの超強力な番人たちがどんどんと現れ、シレンは一瞬のうちにやられてしまうのが現実だ。では、ドロボウを成功させることは不可能かといえば、そんなことはない。特定のアイテム持っていたり、地形の条件さえそろっていれば、誰にでもドロボウは可能なのだ。一度や二度の失敗を怖れず、何度もチャレンジしてドロボウのプロフェッショナルを目指そう。

シレン大ピンチ



⬆つぎつぎとわき出るどろぼう番や番犬の恐怖。はたしてシレンは生きて帰れるのだろうか?

こんなときに「どろぼー!!」と言われるぞ!



⬆店内にある品物を拾った瞬間、店主が移動して入り口を塞いでしまう。

⬇とりあえずつるはしで壁を掘ってお店の範囲から出ようとすると……。





⬆「ドロボウ!」と叫ばれ、この瞬間から番犬たちがフロア内に出現。

⬇よほどレベルが高くないかぎり、番犬や店主にはとても歯がたたない。



ドロボウ術 その1 【階段の場所によっては強行突破可能!】

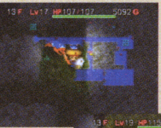
最初のドロボウ術は、お店と階段のあいだに穴を掘り、品物を盗んだら逃げてしまうというもの。ただし、この方法は階段とお店の距離が遠いときはほとんど無理。そもそもお店が壊せない壁で囲まれているときさえもある。また、成功率を高めたいなら、逃走用アイテムとして場所がえの杖や、鈍足の杖を持っていこう。

必要な条件

- ●お店と階段(または落とし穴)の位置が近い
- ●つるはしorトンネルの杖を持っている
- ●お店の外壁が壊せるもので囲まれている

こんなときはダメ

階段が遠い



⬅逃走距離が長く、番犬に追いつかれてしまう。

壊せないカベ



➡高飛び草やバネのワナを使うという手もあるが……。

成功例

とにかくすくに逃げるのが速ポイント!



⬆まずは階段とお店を結ぶ最短距離に、つるはしなどで穴を掘っておく。

⬇お店から品物を盗んだら、ムダなく歩いて階段のほうへと移動する。





⬆退路を阻まれたときには、場所がえの杖でスルリとやりすごそう。

⬇ようやく階段に到着。何とか無事に逃げおおせることができました。



成功

デビルのうんちく話

剣や盾の印の数は聖域の巻物と合成させることで増やすことができる。ちなみに、印は最大16個まで増やすことができるのだ。いろんな印を組み合わせられるぞ。

ドロボウ術その2 【大部屋の巻物を使う伝統のテク】

こんどは、ふたつのアイテムを使っていく方法を紹介しよう。まずは、お店に落ちている品物を拾い、大部屋の巻物を使う。すると、店主は階段の上に移動するので、吹きとばしの杖や場所がえの杖を使って店主をどかしてしまえば、あっさりドロボウ成功だ。ただし、大部屋の巻物を使うと、フロア中のモンスターがすべてシレンに襲いかかってくることに注意。巻物を使うまえには、あらかじめフロア内のモンスターを減らしておいたほうが無難だぞ。

必要な条件
- 大部屋の巻物を持っている
- 吹きとばしの杖or場所がえの杖を持っている

成功例 条件さえそろえば成功率は高いぞ！


⬆お店に落ちている品物をすべて回収したら、大部屋の巻物を使おう。

⬇お店がなくなった店主は、品物を守るため、階段のほうに移動するぞ。



⬆階段の上に居座る店主に吹き飛ばしの杖か場所がえの杖を振れば……。

⬇あとは階段を登るだけ。成功率の高さがピカイチのドロボウ術だ。

成功

ドロボウ術その3 【落とし穴を引き寄せちゃう、なんて荒ワザも】

最後に紹介するのは、お店のあるフロアで落とし穴を発見したときにだけ使えるテクニックだ。具体的な方法は簡単で、落とし穴を見つけたら、引きよせの杖を使ってお店の中まで運び、品物を回収して落とし穴から逃げてしまうだけ。この方法なら、店主と闘ったり、大部屋の巻物でモンスターに囲まれるおそれがないので、安全性は非常に高いはず。ただし、引きよせの杖は貴重品なので、なるべく使用回数をおさえるために、つるはしやトンネルの杖で、落とし穴を運ぶ通路を作っておこう。ちなみに、特定のフロア（鬼ヶ島の13階など）では、落とし穴から落ちても戻ってきてしまう可能性があることを覚えておきたい。

ココに注意!!


⬅落とし穴の場所が遠いと、引きよせの杖が足りない。
「落とし穴が遠い！」


➡落とし穴に落ちても、戻ってしまうフロアもあるのだ。
「あれ？落ちない」

必要な条件
- のりうつりの杖を持っている
- フロア内にぬすっトド系のモンスターがいる
- できればとうしの腕輪も欲しい

成功例 落とし穴があるかどうかが最大のネック


⬆武器を振っていたら、落とし穴を発見。これは超ラッキーだぞ！

⬇引きよせの杖を使って、落とし穴をお店の中まで運んでこよう。



⬆これでひと安心。あとは店内の品物を根こそぎいただいて……。

⬇落とし穴からトンズラしてしまう。店主さん、ごちそうさま！

成功

悲しき失敗談
訓練所でスタート直後に1歩まえにあったトラバサミにハマる。あせって✚ボタンを押しまくったら、再び同じトラバサミにハマった。教訓：1歩目が重要。

杖の効果をはね返すモンスターには、杖そのものをモンスターに投げてみよう。モンスターは杖をはね返せないので、投げた杖の効果が与えられるぞ。

アイテム識別のコツ

後半のダンジョンは、未識別のアイテムがいっぱい。巻物や壺を使わない識別の方法を紹介するぞ。

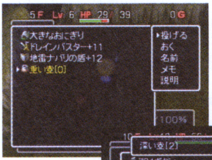
アイテムを識別できる識別の巻物や壺は、欲しいときに必ず手元にあるとは限らないのが悩みどころ。とくに、鬼ヶ島へと進んだあとは、ほとんどのアイテムが未識別の状態で出現するので、識別アイテムに頼らないやりかたは必修科目といえる。とくに壺と杖は、慣れればほぼ完全に識別できるので、フローチャートをよく研究しよう。後半のダンジョンに進んで見知らぬアイテムが出現したあとも、基本的な識別のやりかたは変わらないぞ。



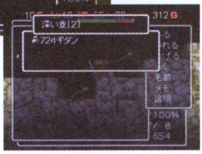
←未識別アイテムは消去法で絞り込んでいこう。

壺の識別【使えるコマンドと中に入れた物で識別!】

壺の識別の決め手になるのは、選択したときに使えるコマンドと、壺の中にアイテムを入れたときの変化だ。まず、使用コマンドについては、"いれる" があるかどうかが重要なポイント。これがない場合は、ほぼビックリの壺が確定だ(形見の壺という例外もあるが、これは前回やられた場所を覚えておけばわかるはず)。いっぽう、"いれる"があるときの識別はちょっと複雑になってくる。基本的には、何かアイテムを入れて壺の中を見るのがセオリーだが、もしも変化の壺だったことを考えて、入れるアイテムはいらないものにしておこう。いらないものがない場合は、矢を1本撃って入れるのがオススメだ。ちなみに、いちおう壺の使用可能回数でアタリをつけるという手もあるが、こちらは信頼度が下がるので、参考程度にしたほうが無難かも。

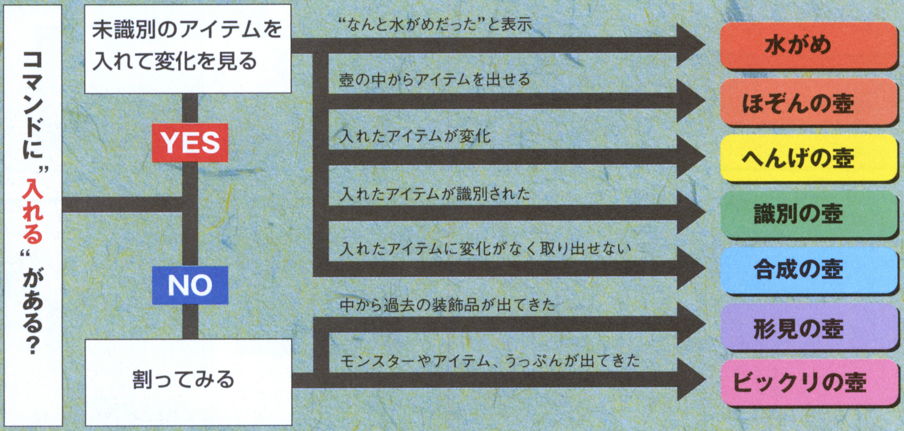


←"いれる"がない場合は、ほとんどビックリの壺だ。



←壺の中に矢を入れて、その変化で識別しよう。

壺識別のフローチャート



壺の識別 【とにかく敵に向かって振るべし！】

杖の識別は、敵に向かって振ってみて、その効果を見るのが基本になる。ただし、杖によっては危険な効果が発生することもあるので、周囲の安全を確認してから振っていこう。理想を言えば、探検が完全に終了したフロアの階段がある部屋で、部屋に入ってきた敵に対して振っていくのがベスト。しかしそこまで状況を整えるのは難しいかもしれない。また、ころばぬ先の杖は回数が0か1回なので、振っても何も起こらない可能性が高いことも覚えておこう。



←未識別の杖は、こんな状況で振ってはダメだぞ。

杖	表面上の効果	識別の注意点
場所がえの杖	モンスターとシレンの場所がチェンジ	モンスターのうしろに、さらにモンスターがいた場合、はさみうちされる可能性がある
のりうつりの杖	モンスターに乗り移ってしまう	遠距離のモンスターに乗り移ってしまった場合、シレン本体が危険にさらされる
ふきとばしの杖	モンスターを吹き飛ばして5ダメージ	とくになし
火ばしらの杖	シレンの正面方向に火柱が立ちのぼる	置いてあるアイテムや仲間を燃やしてしまう可能性がある
引きよせの杖	モンスターがシレンの横に引き寄せられる	強制的に強力なモンスターと闘わされてしまう可能性がある
鈍足の杖	モンスターの上に鈍足マークがつく	とくになし
ころばぬ先の杖	モンスターが転んでアイテムを落とす	使用回数0で落ちていることも多い
トンネルの杖	モンスターに10ダメージを与える	とくになし
物知りの杖	画面にモンスターのステータスが表示される	とくになし
からぶりの杖	モンスターの上に空振りマークがつく	とくになし

武器・盾の識別

武器や盾は種類のみ識別された状態で出現するが、問題になるのは呪われているかどうかだ。基本的には、おはらいの巻物がある場合のみ装備して、そうでない場合は無視するのが手堅いぞ。



←おはらいの巻物がないときは装備しないように。

巻物の識別

巻物の識別は、使ってみるしかないのだが、大部屋の巻物などはかなり恐ろしいことになる。識別のために使ってみるなら、フロアの探検が終わったあと、階段の上で行うのがベスト。



←階段の上で使えば、大部屋の巻物も怖くない。

腕輪の識別

腕輪は効果が瞬間的に発揮されるものが少ないので、識別も非常に難しい。もしも呪われていたら大変なので、識別の巻物や壺できちんと判明するまでは装備しないほうが安全だ。



←お店での買い取り値段で識別する方法もあるぞ。

悲しき失敗談

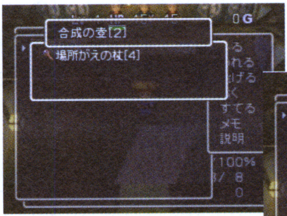
敵に囲まれ大ピンチに！　しかもHPがあとわずか。いそいで高とび草を飲んだが、その移動先がモンスターハウスのド真ん中。教訓：ピンチのあとにピンチあり。

お役立ちテクニック集

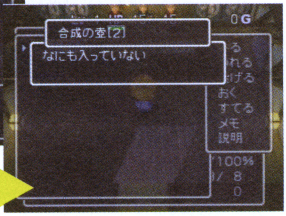
ここまで紹介してきた以外にも、さまざまなテクニックはあるが、その中で知って得するものを集めてみたぞ！

お役立ち その1【倉庫の有効な活用方法】

ナタネ村の中にある倉庫ではアイテムを預けたり飾ること以外にもできることがある。ダンジョンと同じように巻物が読めたり、壺を割ったり、武器や盾を装備することができるぞ。さらに、預けた壺の中身が消えてしまうことを逆に利用すれば、間違ったアイテムを入れてしまった“合成の壺”のやり直しだってオーケー。倉庫は、うまく活用していこう。



↑アイテムを間違って“合成の壺”に入れてしまった。でも預けておけば……。



↓入れられるアイテム数が減ってしまう代わりに、中身が消えて始めからやり直せるぞ。

お役立ち その2【行商人からアイテムをゲット！】

フロア上のアイテムを拾った代わりに、割引券を置いていく行商人から、タダでアイテムを手に入れられるぞ。やり方はいたって簡単で、行商人に向かって“ころばぬ先の杖”を振って転ばせるだけ。その時点で持っているアイテムの中から、3つを落としてくれる。ただし、とうぜんのように怒って攻撃してくるので、出口の近くでやるようにせよ。



↑行商人に“ころばぬ先の杖”を振れば、アイテムを落とすので……。



↓なんとタダでアイテムが手に入るぞ。怒って攻撃されてもダメージは低いのでにげろ。

お役立ち その3【“のりうつりの杖”でレベルアップ】

モンスターの身体を乗っ取って操作できる"のりうつりの杖"を使えば、レベルをいっきに上げられるぞ。まずは手近なモンスターに乗り移り、ほかのモンスターに倒させる。そうすると倒した側のモンスターのレベルが上がるので、今度はそれに乗り移る。あとはモンスターを弱らせてから、シレンの身体に戻ってとどめを刺せばオーケーだ。



↑通路などを利用して、モンスターどうしを戦わせてレベルを上げてよう。



↓それを捕まえたら、弱らせてからとどめをさせば……レベルアップだ。

デビルのうんちく話

割引券は1枚につき2パーセントの割引をしてくれる。使える枚数は最大で40枚まで。一万ギタンの道具を二千ギタンで買うことができてしまうのだ。

お役立ち その4 【“矢のワナ”で矢を無限に増やす】

ふだんはイヤな“木の矢のワナ”や“鉄の矢のワナ”も、うまく使えば矢を無限に集めることができるぞ。その方法は、壁際にあるワナを見つけたら横の壁に向かってアイテムを投げるだけ。こうすると、上に落ちたアイテムでワナが作動して、当たらなかった矢が手にはいるのだ。



⬆“毒矢のワナ”だと矢が地面に落ちないので、まったく意味がないぞ。

増産例

1本が2本に!!





⬆壁際にあるワナに向かって、矢を撃っていけば……？

矢がいっぱい！

基本的に“木の矢”や“鉄の矢”など、同じ種類の矢を99本以上は持つことができない。ところが“ほぞんの壺”を使えば同じ種類であっても、それ以上を同時に持つことだってできるぞ。ただし、同じ種類の矢を持っている状態で壺から新しい矢を出そうとすると99本の束へとまとまってしまうので要注意だ！



⬆矢は集められるときに、いっぱい集めておくといいぞ！

お役立ち その5 【“モンスターのワナ”で経験値稼ぎ】

“モンスターのワナ”も矢を集める場合と同じように、敵をを効率よく無限に出現させせられるぞ。しかも、ワナのうえに落ちたアイテムがモンスターへと変わるので、1本の矢で1体のモンスターを呼び出すことが可能。簡単に経験値を稼いでいくことができるのでお得だ！



⬆シレンを苦しめるワナを逆利用したテクニック。どんどんレベルを上げていこう。

増産例

モンスター出現!!





⬆矢などをワナのある壁に向かって撃ってみると……？

お手軽ハウス？

じつは“大砲の弾”を地面のうえに転がすと、シレンが踏んだのとまったく同じようにワナが作動する。このため、部屋中に矢を敷き詰めた状態にして安全な通路などから“モンスターのワナ”をめがけて転がしてみると……なんと、自家製モンスターハウスの完成！　経験値を稼いで、レベルアップしていこう。



⬆チャンスがあれば一度は試してみたいテクニックだ。恐いけど……。

悲しき失敗談

チンタラだから余裕と思って接近したら、ちゅうチンタラだった。タイマンで勝負するもあっけなく昇天（シレンのレベルが2）。教訓：余裕を持って戦うな。

お役立ち その6 【“遠投の腕輪”の有効な使い道】

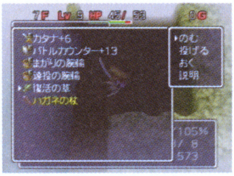
投げたアイテムが“銀の矢”と同じように、モンスターや壁などを貫通する“遠投の腕輪”。このアイテムは、特定アイテムと組み合わせることで、その真価を始めて発揮するのだ。中でも有効なのが“薬草”や“弟切草”といった回復系の草と、“火炎草”や“ドラゴン草”といった攻撃系の草などの組み合わせ。これ以外でも“しあわせ草”や“毒草”、使用回数がゼロになってしまった杖なども効果的。さらに“百発百中の腕輪”を組み合わせれば、その効果は倍増するぞ！



↑仲間を一列に並ばせてから、草を投げつければ……。



↑通路なので一列になったモンスターに投げれば……。



←“まがりの腕輪”と同時にはめても、意味はないぞ！

お役立ち その6 【これぞ必殺の“ギタン投げ”!!】

商人からアイテムを買うために必要なお金“ギタン”だが、じつはこれも武器として使うことができる。そのためには、下準備として“ギタン”を拾う段階で、“ほぞんの壺”に入れておく必要があるぞ。こうして一度アイテムとして持ってしまえば、あとは壺から出しても大丈夫。使いかたは、ほかのアイテムと同じようにモンスターへ投げつけるだけでオーケー。投げた金額が高ければ高いほど、与えるダメージも高くなっていくのだ。



↑投げた金額の10分の１が与えるダメージになるぞ！



↑“ギタン”のうえにBボタンダッシュで乗ったら……？

↓アイテムで“ほぞんの壺”を選択して中にしまっていく。

↑あとはモンスターにあったら投げつけるだけで……。

↓金額が高ければ、いっきにダメージを与えられるぞ。

デビルのうんちく話

最初のダンジョンである小さな谷。ここでやられてしまう人はいないと思うが、わざとやられてみよう。冒険のヒントを教えてもらうことができるぞ。

データ編



物語の序盤から中盤までに登場するモンスター、アイテム、ワナ、そして新要素となる土偶のデータを徹底紹介！　不思議のダンジョン攻略には、知識こそが最大の武器になる。

モンスター

ここではシュテン山全ルートと鬼ヶ島15階までに登場するモンスターを大公開。もちろん各種データも掲載しているのでじっくりと読んでくれ!



Mr.ブーン



シレンが近づくと、凄い勢いで逃げていくモンスター。倒すと**ちからの草を落とす**ので見つけしだい、できるだけ倒しておこう。

HP▶16　経験値▶8　攻撃力▶6　防御力▶8

Mr.ヘリコ



Mr.ブーンがレベルアップしたモンスター。シレンが近づくと2倍速で逃げていく。倒すと**しあわせ草を落とす**場合があるので必ず倒せ。

HP▶18　経験値▶10　攻撃力▶8　防御力▶10

アイアンヘッド



シュテン山上級ルートに登場する攻撃力が高いモンスター。**3マス離れたところからシレンを攻撃する**ことができるので非常にやっかい。

HP▶40　経験値▶43　攻撃力▶21　防御力▶19

あなぐらマムル



マムルがレベルアップしたモンスター。最弱モンスターがレベルアップしても大したことはない。囲まれないかぎり楽勝で倒せるぞ。

HP▶8　経験値▶4　攻撃力▶4　防御力▶4

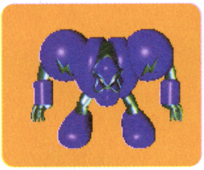
イダテン



シュテン山上級ルートに登場する危険なモンスター。**倍速で移動する**のでかなりやっかい。できるだけ遠距離攻撃で対応したい敵だ。

HP▶35　経験値▶18　攻撃力▶18　防御力▶18

ウルロイド



シュテン山上級ルートに登場する強敵。たまに**爆弾を投げてくる**ので注意。また、倒したときに**大砲の弾を落とす**こともあるぞ。

HP▶52　経験値▶60　攻撃力▶20　防御力▶20

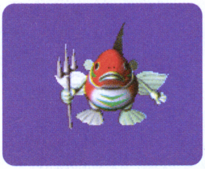
オトト軍曹



オトト兵がレベルアップしたモンスター。**水の中に入るとHPが回復**。水中からも攻撃してくる。倒すと**オトトスピアを落とす**場合あり。

HP▶40　経験値▶4　攻撃力▶12　防御力▶4

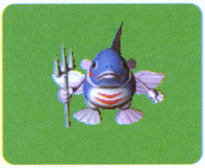
オトト大将



オトト軍曹がレベルアップしたモンスター。**水に入るとHPが回復**。水中からも攻撃してくる。倒すと**オトトスピアを落とす**場合あり。

HP▶50　経験値▶22　攻撃力▶16　防御力▶5

オトト兵



水の中から攻撃してくるモンスター。陸に上がって攻撃してくる場合もある。オトトスピアがあれば水中の敵を攻撃することが可能。

HP▶30　経験値▶3　攻撃力▶10　防御力▶3

オヤジ戦車



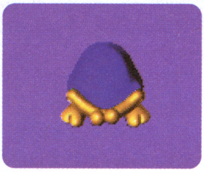
20ポイントのダメージを受ける**大砲で攻撃してくる**危険なモンスター。4分の1の確率で移動し、4分の3の確率で攻撃してくる。

HP▶41　経験値▶41　攻撃力▶13　防御力▶17

俺の現在の印

剣は、三、火、火、火、火の火炎バリバリタイプで店主も燃やす燃やす!(ウソ)。盾は、う、皮、バ、弟、皮。あれ、皮2個もついていたのか。(バカタール加藤)

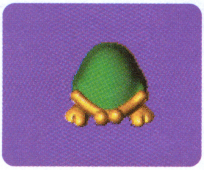
ガマグッチ



ガマラがレベルアップしたモンスター。倒すと**ギタン を落とす**。シレンに隣接すると**ギタンを盗む**場合があるので注意しよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
16	25	0	35

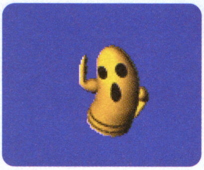
ガマラ



倒すと**ギタンを落とす**ありがたいモンスター。シレンに隣接すると、攻撃はしてこないが**ギタンを盗む**場合があるので注意しよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
11	29	0	29

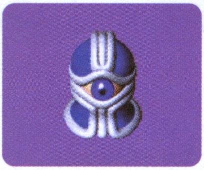
くねくねハニー



鬼ヶ島に登場するモンスター。経験値が高いが、**シレンのレベルを下げる**特殊攻撃をしてくるので危険。矢などで遠距離攻撃を行おう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
50	300	30	30

ゲイズ



特殊攻撃の催眠術を食らうと、シレンが勝手に手持ちの道具を使ってしまう。貴重なアイテムを使ってしまう場合があるので注意。

HP	経験値	攻撃力	防御力
19	11	9	11

ケロケロぼうず



ケロぼうずがレベルアップしたモンスター。装備している**剣のレベルを１段階下げる**特殊攻撃あり。特殊攻撃を連発されると危険だぞ。

HP	経験値	攻撃力	防御力
20	30	11	14

ケロぼうず



通常攻撃しかしてこないモンスターだが、レベルアップするとかなり危険な特殊攻撃を使ってくるので戦うときは十分に注意しよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
6	6	6	6

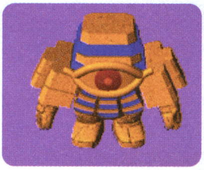
ケンゴウ



シレンやアスカが装備している**盾をはじき飛ばす**特殊攻撃あり。飛ばされた盾が谷や水の中に落ちたらたいへんなので注意しよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
42	19	19	19

ゴーレム



シュテン山上級ルートに登場するモンスター。特殊攻撃はしてこないが、攻守ともに高い能力なのでレベルが低いうちは戦いを避けよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
43	40	20	18

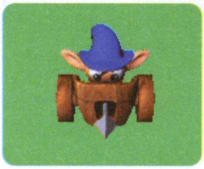
ゴツオニ



鬼ヶ島に登場するモンスター。攻守ともに高い能力なうえに**倍速で行動可能**してくる。遠距離攻撃を行えば、比較的簡単に倒せる。

HP	経験値	攻撃力	防御力
60	70	15	20

コドモ戦車



遠距離から**鉄の矢で攻撃してくる**イヤなモンスター。こちらも遠距離攻撃で対応したい。倒すと**鉄の矢を落とす**場合があるぞ。

HP	経験値	攻撃力	防御力
26	12	10	12

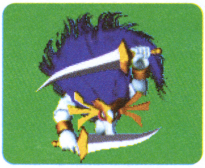
しおいやん



通常攻撃のほかに、**シレンの力を１下げる**特殊攻撃を使ってくる危険なモンスター。一撃で倒さないと、かなり危険なので注意。

HP	経験値	攻撃力	防御力
11	6	4	6

シップウ



イダテンがレベルアップしたモンスター。**倍速で行動可能**なので２回攻撃に注意。ＨＰと防御力が高いので戦うときは注意しよう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
60	85	18	23

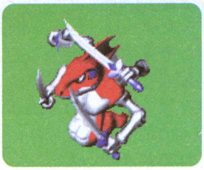
俺の現在の印

剣は三、回、火、幸、●、サ、金。炎が出させるし壁も掘れる便利な剣です。盾は弟、弟、金、幸、幸。どちらの武具も錆びないのも自慢。あとレベルアップも早いですぜ。（デビル藤原）

俺の現在の印

剣は薬、薬、三、帰。盾は薬、薬、皮、帰。すぐに死んじゃうから薬の印を多めに。シレンが倒れても装備品がなくならないので安心です。（ワタナベリィ渡辺）

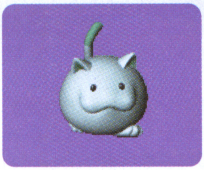
シャーガ



シュテン山中級ルートで危険なモンスター。手が4本あるので2回攻撃が可能と思いきや、1回しか攻撃してこないので少し安心。

HP▶37　経験値▶18　攻撃力▶19　防御力▶18

ちゅうチンタラ



チンタラがレベルアップしたモンスター。チンタラよりも少し強いだけだが、囲まれると危険なので戦う場合はまわりに注意しよう。

HP▶15　経験値▶10　攻撃力▶9　防御力▶10

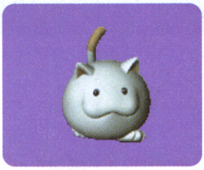
ショウカンマル



ジライヤがレベルアップしたモンスター。倒れるとその場に**召喚スイッチを設置**するので、倒す場所に注意しなくてはならないぞ。

HP▶32　経験値▶16　攻撃力▶18　防御力▶16

チンタラ



マムルとともに『風来のシレン』シリーズで最弱を争うモンスター。攻撃力も防御力も低いので、さっさと倒してさきに進もう。

HP▶6　経験値▶3　攻撃力▶3　防御力▶3

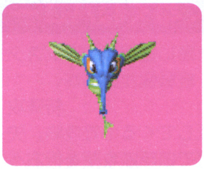
ジライヤ



スイテキマルがレベルアップしたモンスター。倒れるとその場に**地雷のワナを設置**する。通路で倒すと罠を避けられないので注意。

HP▶30　経験値▶15　攻撃力▶17　防御力▶15

テッポウ竜



テッポーウオーがレベルアップしたモンスター。シレンの**おにぎりに水をかけてくる**。水をかけられたおにぎりは腐ってしまうぞ。

HP▶29　経験値▶34　攻撃力▶16　防御力▶15

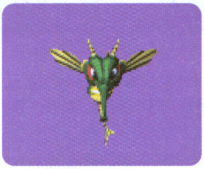
スイテキマル



通常攻撃しかしてこないが、倒れるとその場に**地雷のワナを設置**する。通路で倒さずに、大きな部屋へ誘導してから戦うようにしよう。

HP▶12　経験値▶7　攻撃力▶7　防御力▶7

テッポーウオー



シレンが所持している**巻物に水をかけてくる**。水をかけられた巻物は読めなくなるぞ。濡れた巻物は階層が変われば元に戻る。

HP▶15　経験値▶30　攻撃力▶5　防御力▶10

タイガーウッホ



モンスターや**シレンを持ち上げて投げる**特殊攻撃を使ってくる。ワナの上に投げられる場合があるので、戦うときは十分に注意したい。

HP▶33　経験値▶15　攻撃力▶16　防御力▶15

にぎり見習い



通常攻撃しかしてこなく攻守の能力も低い。しかしマムルやチンタラよりも強いので、シレンのレベルが低いうちは注意しながら戦おう。

HP▶12　経験値▶6　攻撃力▶5　防御力▶6

チビオニ



鬼ヶ島に登場するモンスターだが、さほど強いモンスターではない。あわてずに戦えば簡単に倒せる。特殊攻撃も使ってこない。

HP▶12　経験値▶8　攻撃力▶10　防御力▶6

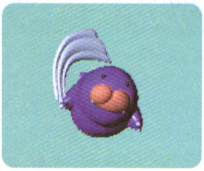
にぎり変化



にぎり見習いがレベルアップしたモンスター。能力はたいしたことがないが、シレンの**道具をおにぎりに変える**特殊攻撃を使ってくる。

HP▶28　経験値▶11　攻撃力▶12　防御力▶11

ぬすっトド



落ちている道具やシレンの所持している**道具を盗んで逃げる**モンスター。盗まれてしまった道具は倒せば取り戻すことができるぞ。

HP▶15　経験値▶10　攻撃力▶0　防御力▶10

パコレプキーナ



パコレプキンがレベルアップしたモンスター。**空中や壁の中を移動**することが可能。攻撃力が高いので、戦うときは十分に注意しよう。

HP▶50　経験値▶60　攻撃力▶24　防御力▶18

パコレプキン



空中や壁の中を移動することができる特殊なモンスター。通常攻撃しかしてこないが、攻撃力が高いので注意。防御力はそこそこ。

HP▶38　経験値▶16　攻撃力▶20　防御力▶16

バットカンガルー



倍速になる杖を振ってくる。敵に倍速の杖が当たればどんな敵も倍速で移動するので危険。倒すと**倍速の杖を落とす**場合があるぞ。

HP▶44　経験値▶52　攻撃力▶16　防御力▶17

ハラヘリーニョ



通常攻撃のほかに、シレンの満腹度を5パーセント下げる特殊攻撃を使ってくる。特殊攻撃を連発されるとすぐに空腹になるので注意。

HP▶15　経験値▶10　攻撃力▶9　防御力▶10

パ王



能力全般が高いうえに、杖や巻物などの**特殊効果が無効になる封印の杖を振ってくる**。倒すと封印の杖を落とす場合があるぞ。

HP▶55　経験値▶47　攻撃力▶20　防御力▶19

ピコタン



シレンを攻撃するよりも、ダンジョン内の見えている**ワナを優先的に壊そうとする**モンスター。ワナのある場所までうまく誘導しよう。

HP▶13　経験値▶6　攻撃力▶9　防御力▶6

ヒツジ神官



ゲーム序盤で強敵のモンスター。通常攻撃のほかに、**シレンの力を一定時間半分にする**特殊攻撃を使ってくる。戦うときは注意！

HP▶27　経験値▶14　攻撃力▶14　防御力▶14

ひまガッパ



水中移動が可能。落ちている**アイテムを拾ってシレンに投げつけてくる**。炎の草やドラゴン草を投げられると危険なのでさっさと倒せ。

HP▶20　経験値▶21　攻撃力▶11　防御力▶14

ボウヤー



遠距離から**木の矢を撃ってくる**モンスター。倒すと**木の矢を落とす**場合がある。能力はさほど高くはないので、簡単に倒せるはず。

HP▶17　経験値▶10　攻撃力▶11　防御力▶10

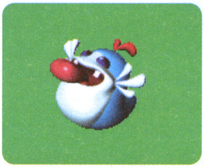
ボーンドラゴン



シュテン山上級ルート終盤に登場するモンスター。通常攻撃のみだがHPや攻撃力、防御力など能力全般が非常に高いので注意。

HP▶61　経験値▶57　攻撃力▶23　防御力▶20

まじしおいやん



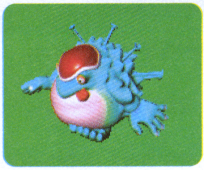
しおいやんがレベルアップしたモンスター。**シレンの力の最大値を1下げる**という恐ろしい特殊攻撃を使ってくる。かなり危険だぞ。

HP▶40　経験値▶35　攻撃力▶10　防御力▶18

俺の現在の印

剣は三、ド、仏、目、回、水、●。盾は爆、皮、☆、う、金。いまはこの組み合わせだけど、潜る穴によって印を変えるのが俺のやりかた。鍛冶屋にお世話になりっぱなし！（ブンブン丸）

マゼモン



投げつけられたアイテムを飲み込み、**胃袋の中で合成する**。マゼモンは、マゼルンの上位版モンスター。アイテムを3つまで飲み込む。

HP	経験値	攻撃力	防御力
32	45	19	16

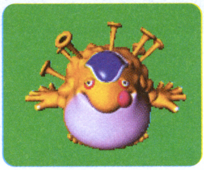
ヤミキチ



空中を移動するモンスター。空の上や水上でも自由に動き回ることができる。開けたマップでは、思わぬところから接近されることも。

HP	経験値	攻撃力	防御力
10	6	6	6

マゼルン



投げつけられたアイテムを飲み込み、**胃袋の中で合成する**。飲み込めるアイテムはふたつまで。ひとつ飲み込むごとにパワーアップする。

HP	経験値	攻撃力	防御力
50	300	30	30

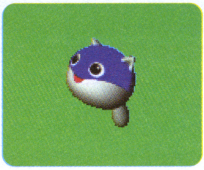
ワラドール



装備している**盾に呪いをかける**。メインに使っている盾であればはずせなくなっても問題ないので、とくに気にする必要はないだろう。

HP	経験値	攻撃力	防御力
25	14	13	15

マムル



浅い階層でよく出現するザコモンスター。全体的にステータスが低く倒しやすい。囲まれなければ、武器や盾がなくても十分戦える。

HP	経験値	攻撃力	防御力
5	2	2	2

ワルキチ



ヤミキチの上位版。**空中を移動する**のは、こちらも同じだ。ステータスは上がっているが、特殊攻撃を持っていないので安心して戦える。

HP	経験値	攻撃力	防御力
21	25	16	12

マルジロウ



突き飛ばして転ばす攻撃を使う。シレンが転ぶと、持っているアイテムを落としてしまうので注意しよう。防御力が高めなことも特徴。

HP	経験値	攻撃力	防御力
12	8	8	8

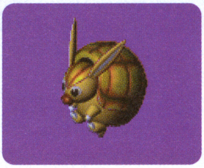
ンドゥバ



アイテムに化け、シレンが取ろうとすると正体をあらわして攻撃してくる。レベルアップすると、年齢が上がることも特徴のひとつ？

HP	経験値	攻撃力	防御力
23	7	10	7

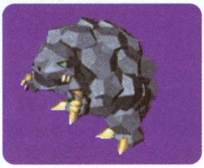
マルジロウ兄



マルジロウと同じ特殊攻撃を持つ上位版モンスター。ステータスが全体的に高いこと以外は、マルジロウと同じだ。鬼ヶ島で出現する。

HP	経験値	攻撃力	防御力
13	11	9	11

岩獣ズドン



シレンを吹き飛ばす攻撃を持っている。シュレン山道上級の終盤に登場するだけあり、ステータスも全体的に高い。1体ずつ確実に倒せ。

HP	経験値	攻撃力	防御力
55	40	27	21

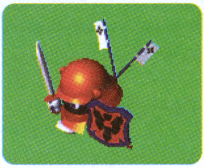
ヤギ司祭



ヒツジ神官の上位版。**シレンのHPを一時的に半分にする**特殊攻撃を持つ。モンスターが多数いるときにこの攻撃を受けると危険だ。

HP	経験値	攻撃力	防御力
29	16	17	16

侍どん

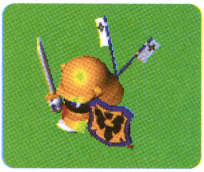


近接系の攻撃をすると、一部の**ダメージを跳ね返す**。倒すまでの攻撃回数がかかるうちは、十分に警戒しておきたいモンスターといえる。

HP	経験値	攻撃力	防御力
23	12	12	12

俺の現在の印

剣は三、目、ド、仏、●、水、金、ス、☆、サ。盾は金、皮、バ、見、☆、ウ、呪、爆、ト、弟×5個。剣はてきとう。まだ空き印あり。盾は弟×5と+99でほぼ無敵。（イーデス井手）

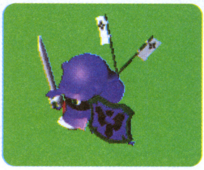


足軽どん

侍どんの下位版モンスター。序盤で登場するだけあって、あまり苦労せずに倒すことができる。特殊攻撃がないこともうれしい点だ。

HP▶10 経験値▶5 攻撃力▶5 防御力▶5

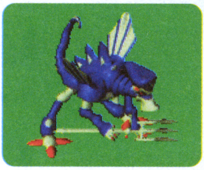




大将どん

侍どんの上位版。こちらは、**杖や巻物などの魔法攻撃を跳ね返す**のが特徴だ。ふつうに戦っているぶんには、それほど苦労しないはず。

HP▶31 経験値▶19 攻撃力▶16 防御力▶19



アメンジャ

1ターンに2回動く倍速モンスター。シュレン山道の中級・上級ではボスとして登場する。アイテムを拾って投げつけてくることも特徴。

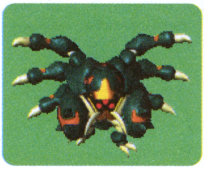
HP▶54 経験値▶20 攻撃力▶18 防御力▶20



毒サソリ

力を下げる毒針攻撃を持っている。攻撃力もそこそこあるので、初めて戦うときは十分に注意しよう。毒消し草を持っていれば安心。

HP▶28 経験値▶17 攻撃力▶15 防御力▶17



ヨロイグモ

シュレン山道上級のボス戦で登場する。HP、攻撃力ともに高い難敵だ。このモンスターの攻撃をいかにしてかいくぐるかがキモになる。

HP▶55 経験値▶100 攻撃力▶21 防御力▶23



馬武者

銀の矢を撃つ。仲間と同時に攻撃される危険性もあるので、ほかの飛び道具系モンスターと同じく軸を合わせないようにして接近しよう。

HP▶26 経験値▶13 攻撃力▶12 防御力▶13



女王グモ

シュレン山道上級のボス。接近されるまでは、**数ターンに1回ヨロイグモの卵を産み落とす**。なるべく早く接近し、一気に決着をつけよう。

HP▶170 経験値▶200 攻撃力▶30 防御力▶30





風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“マゼルンは最高ですなあ”

デビル マゼルン知ってる?

サスミ あたりまえですよ〜。もうシュテン山上級は簡単にクリアーできますもん。剣と草とか、盾と巻物を胃袋の中で合成してくれるモンスターのことですよね。まかせてくださいよ〜。

デビル 渡辺も成長したなあ。ちょっと見直したよ。

渡辺 マゼルンでいろいろな合成ができるじゃないですか。藤原さんは何の印がついてるんですか〜?

デビル 武器は三、回、幸、火、火、帰、金。盾は幸、弟、弟、幸、金って感じかな。

渡辺 知らない印がいくつもあるんですけど〜。

デビル 印の意味は今度教えるということで勘弁して。ちなみにお前の印は?

渡辺 剣が薬、薬、三、幸、帰。盾が薬、薬、皮、帰です。

デビル 薬の印はHPが回復するから安定だね。でも、帰の印がついているのがお前っぽいちゃ、お前っぽいなぁ……。

渡辺 シレンがやられたときにせっかく鍛えた武具がなくなるのイヤなんです〜。

俺の現在の印

剣は三、飯、眠。盾は弟、弟、弟、弟、弟。装備品でハラ減りとHPをカバーする方向で。そのほかのピンチは持っている杖や巻物やらで対処すればよし。（スレイプ間々田）

アイテム

シレンのだいご味といえば、やっぱり豊富なアイテムだよね。キミは何種類くらいのアイテムを不思議のダンジョンから持ち帰ることができるかな？

アイテムリストの見かた

- **種別**……アイテムの種類
- **アイテム名**……アイテムの名称
- **攻／防**……剣の攻撃力、または盾の防御力
- **印**……剣と盾に付加可能な印の数
- **買**……アイテムを購入するときの値段
- **売**……アイテムを売却するときの値段

種別	アイテム名	攻／防	印	買	売	特徴
武器	こんぼう	3	3	300	100	序盤から簡単に手に入るが、攻撃力や印の数は最低クラス。すぐほかの武器に乗り換えよう。
	長巻	6	4	400	200	こんぼうよりは使えるが、ガッチリ育てる武器のベースとしてはちょっと物足りないかも。
	カタナ	10	5	700	300	攻撃力が高く、印の数も多い。ゲーム序盤はこの武器をもとにして合成を行ったり、天の恵みの巻物を使おう。
	妖刀かまいたち	5	4	6000	2400	正面と左右ナナメ前方の3方向に攻撃できる。部屋の入り口で戦うときに効果を発揮するぞ。
	ドレインバスター	6	5	10000	5000	くねくねハニーなど、シレンの能力を下げるモンスターに多くのダメージを与える武器だ。
	一ツ目殺し	9	4	4500	2000	ゲイズなど、一ツ目のモンスターに多くのダメージを与える。基本攻撃力の高さも魅力。
	成仏のカマ	5	5	5000	2000	パコレプキンやボーンドラゴンなど、ゴーストタイプの敵に多くのダメージを与えるぞ。
	つるはし	2	5	3500	1600	壁を壊せる武器。使いすぎると壊れてしまうので、合成にはあまりオススメできない。
	サトリのつるはし	12	4	20000	10000	合成によってできるようだが、その方法や効果はまったく不明。いろいろ試してみよう。
	回復の剣	6	3	20000	10000	これも合成で作り上げる武器。HPが回復するのはシレン？　それともモンスターなのか？
	オトトスピア	4	5	4000	1600	通常の武器では攻撃できない、水の中にいるモンスターに対しても攻撃できるのが強みだ。
	スパークソード	7	6	15000	7500	攻撃をはずすたびにくやしくなり、その思いが頂点に達すると必ず会心の一撃が出る武器。
	かつおぶし	4	2	2000	1000	攻撃力は低いが、いざというときに食料になる。印の数が余っているのなら合成したい。
	ごんぼう	3	2	–	250	かつおぶしと同じく、食べることができる武器。こんぼうと勘違いして捨てないように！
	木づち	3	5	4000	2000	ワナをたたきつぶすことができるが、使うと壊れてしまう可能性もある。合成は微妙かもね。
	どうたぬき	12	6	3600	1200	前作にもあった最強クラスの武器で、印の数も魅力的だ。手に入れたら合成のベースにしよう。
	アイアンヘッドの頭	9	7	5000	2500	3マス先まで攻撃できるが、装備には両手を使ってしまうため、盾を装備できなくなる。
	ケンゴウの刀	7	4	900	3200	攻撃が当たると、相手の武器をはじくことがある。このとき落とす武器はランダムのようだ。
	使い捨ての剣	35	3	3000	1500	初期状態の攻撃力は非常に強いが、使うたびに弱くなってしまう。ここぞというときに使おう。
	ヤリ	6	7	11000	4000	2マス先まで攻撃できるが、盾を装備できなくなってしまう武器。まれにお店で売っている。
盾	皮の盾	4	5	2000	1000	守備力は低いが、おなかが減るスピードが半分になり、決してさびない特殊効果もある盾。
	バトルカウンター	7	5	4000	1000	敵から受けたダメージのうち、30パーセント程度をはね返す効果がある。肉弾戦に強いぞ！
	地雷ナバリの盾	8	5	5000	2000	装備しておくと、地雷や大バクハツの土偶などから受ける爆発系のダメージが少なくなる。
	うろこの盾	6	5	6000	3000	毒の攻撃を受けても、ちからが下がらなくなる（ダメージは受けてしまうことに注意）。
	ばん族の盾	6	5	1500	700	とりたてて特殊な能力はない。値段も安いので、荷物に空きがないときは捨ててしまおう。
	オオカブトの盾	10	5	7000	3000	守備力と印のバランスがとれた盾。唯一の難点は何も特殊能力がないこと。合成で特殊能力を付けよう。
	重装の盾	15	3	3000	1200	守備力は高いが、重いためおなかの減るスピードが速くなる。印の数が少ないのも問題だ。
	見切りの盾	2	5	10000	5000	モンスターの攻撃を避けやすくなる効果がある。しかし基本防御力が低くいので合成用に使おう。
	トドの盾	6	6	6000	1500	ぬすっトドなどのモンスターから所持品が盗まれないようになるありがたい盾。
	きたえた木の盾	2	1	3500	500	歴戦の風来人によって鍛えられているため、必ず+5〜8程度に強化されて出現するぞ。

俺の現在の印

剣は三、仏、火、火、弟。盾は皮、弟、弟、弟、爆。基本的に『シレン』の神髄は蓄積ではないと思うので、合成は成りゆきまかせです。（永田泰大）

種別	アイテム名	攻／防	印	買	売	特徴
盾	使い捨ての盾	40	3	1600	600	初期状態の守備力は非常に高いが、モンスターの攻撃を受けるたびに弱体化してしまう。
	矛の盾	7	5	13000	5000	守備力だけでなく、攻撃力も増える。しかし、両手持ちなので武器は装備できない。
杖	場所がえの杖	—	—	800	400	シレンとモンスターの場所をいれかえてしまう杖。通路で挟まれたときなどに使いたい。
	ふきとばしの杖	—	—	500	250	モンスターを吹き飛ばす。同時に5ダメージも与えるので、矢のかわりにも使えるぞ。
	鈍足の杖	—	—	1200	400	しばらくモンスターの移動速度を半分にしてしまう。強いモンスターから逃げたいときに有効だ。
	引きよせの杖	—	—	800	400	遠くにあるアイテム、仲間、モンスター、ワナなどを自分の目の前に引き寄せることができる杖。
	トンネルの杖	—	—	2000	1000	壁を一直線に掘り進む杖。敵に向かって振れば10ダメージを与えることもできるぞ。
	火ばしらの杖	—	—	2500	1200	シレンの前方5マスに炎をまきおこす杖。炎に何かが当たれば燃えている時間をのばせる。
	ころばぬ先の杖	—	—	1000	500	持っていると、ころび石で転ばない。敵に向かって振ればアイテムを落とさせる効果も。
	物知りの杖	—	—	1000	500	敵に向かって振るとHPや特性がわかる杖。遠距離にいる敵を識別するためにも使おう。
	のりうつりの杖	—	—	500	250	モンスターにのりうつって操作できる。シレンが無敵になるわけではないことに注意！
	回復の杖	—	—	800	400	振った対象のHPを回復させる効果を持つ杖。HPの減った仲間に使ってあげるといいぞ。
	からぶりの杖	—	—	2500	1200	モンスターに振ると、相手の攻撃が極端に当たりにくくなる。肉弾系モンスターに強いぞ。
	しあわせの杖	—	—	3000	1000	モンスターや仲間に振ると、相手のレベルがアップする。仲間をどんどんレベルアップさせよう。
	不幸の杖	—	—	2500	1000	レベル2以上のモンスターと仲間をレベルダウンさせる杖。仲間に使わないように注意しよう。
	草投げの杖	—	—	※3000	1200	草や種を入れることができ、その状態で使えば入れたものを投げたのと同じ効果が得られる。
	草受けの杖	—	—	※3000	1400	使いかたは草投げの杖とほぼ同じだが、こちらは入れたものを食べたときと同様の効果を得られる。
矢など	木の矢	—	—	20	2	もっともオーソドックスな矢。攻撃以外にもいろいろな使いみちがあるので考えてみよう。
	鉄の矢	—	—	60	10	木の矢よりも攻撃力が高い。各ダンジョンの中盤以降はこちらの矢を使っていこう。
	銀の矢	—	—	80	20	あらゆるものを貫通する矢。モンスターハウス用の武器として温存しておくといいぞ。
	デブータの石	—	—	150	70	シレンがどこを向いていてもモンスターを狙ってくれるが、射程が短く、攻撃力も低い。
	大砲の弾	—	—	100	50	当たったモンスターとその周囲1マスに40ダメージ。ワナを作動させる効果もあるぞ。
	割引券	—	—	2	1	持っていると1枚につきアイテムの値段が2パーセント安くなる。1度に最大40枚まで使える。
腕輪	遠投の腕輪	—	—	4000	2000	投げたものが壁などを貫通するようになる。装備したまま壺を割ろうとしないように！
	とうしの腕輪	—	—	10000	5000	フロアにいる敵とアイテムの位置がわかるようになる。後半のダンジョンでは必須の装備だ。
	百発百中の腕輪	—	—	7500	3000	アイテムや矢など、投げたものが必ずモンスターに当たる。銀の矢と組み合わせると強力。
	ちからの腕輪	—	—	5000	3400	装備しているあいだ、ちからが3ポイント上がる。レベルが低いときには役に立つぞ。
	まじしおの腕輪	—	—	5000	2500	しおいやんなどの特殊攻撃を受けても、ちからが下がらなくなる（毒矢のワナなどはダメ）。
	まがりの腕輪	—	—	5000	2500	通路や壁のに当たると、投げたものが曲がって飛んでいく。通路で戦うときに活用しよう。
	くねくねよけの腕輪	—	—	3000	1500	くねくねハニーなどのレベルを下げる攻撃を受け付けなくなる。これで肉弾戦も安心だ。
	ハラヘリよけの腕輪	—	—	5000	2500	ハラヘリーニョなどの満腹度を下げる特殊攻撃を受け付けなくなる。あまり使わないかも？
	回復の腕輪	—	—	5000	2500	HPの回復速度がアップする代わりに、おなかの減るスピードも速くなってしまう腕輪。
巻物	識別の巻物	—	—	500	250	未識別のアイテムを識別する巻物。自力で判断することが難しい腕輪に使っていきたい。
	地の恵みの巻物	—	—	1200	600	盾の守備力を強化する巻物。これだと思った盾を集中的に強化していくのがコツだ。
	天の恵みの巻物	—	—	1200	600	武器の攻撃力を強化する。地の恵みの巻物と同様に、特定の武器を集中して強化していこう。
	バクスイの巻物	—	—	1200	600	部屋内のモンスターをすべて眠らせるが、起きたあと倍速で襲いかかってくることに注意。

※値段は弟切草を入れたときのもの

俺の現在の印

地雷が3つ連鎖➡歩いたら矢がプスリ、のナイスな連鎖で消滅。なので再度育て中。消えた剣は火、三、金、睡、弟、弟。盾はバ、皮、う、弟、弟。つぎは爆をぜひ。（池袋ラクセル）

【アイテムリスト】

種別	アイテム名	攻／防	印	買	売	特徴
巻物	引き上げの巻物	—	—	500	250	装備しているものを持ってナタネ村に戻ることができる(装備品以外はなくなってしまう)。
	おはらいの巻物	—	—	1000	500	呪われた装備品を装備しているとき、その呪いが解ける。となりにいる仲間にも有効だぞ。
	分身の巻物	—	—	1000	500	シレンの分身が出現し、モンスターがそちらを狙う。多数の敵に囲まれたときに使おう。
	いかずちの巻物	—	—	500	250	部屋内のモンスターすべてに20～30程度のダメージ。序盤のモンスターハウスで有効。
	炎上の巻物	—	—	500	250	まわりに火ばしらが立ち、触れたものにダメージをあたえる。仲間にも当たるので注意。
	聖域の巻物	—	—	7500	2500	床に置くと、周囲1マスにいる敵が攻撃できなくなる。ただし、飛び道具系は例外なので注意。
	大部屋の巻物	—	—	2000	1000	そのフロアをひとつの大きな部屋にしてしまう。お店があるフロアでこれを使えば……。
	すいだしの巻物	—	—	3000	1500	壺の中のアイテムを吸い出す。変化の壺や合成の壺からアイテムを取り出すときに使おう。
	ワナけしの巻物	—	—	1000	500	部屋の中のワナがすべて消える。モンスターハウスではワナの確率が高いので重宝する巻物だ。
	水がれの巻物	—	—	1500	750	フロア内の水が、ひあがる。水の中にいる敵に苦しめられるフロアで使っていきたい。
	氷の巻物	—	—	1000	500	フロア内の水が凍る。氷の上はすべってしまうので、一度に3歩ずつ動くようになってしまう。
	ゾワゾワの巻物	—	—	1000	500	シレンのまわり8マスのモンスターが、ゾワゾワしてしばらくのあいだうしろを攻撃するようになる。
	持ちかえりの巻物	—	—	1000	500	引き上げの巻物の上位版。なんとすべてのアイテムを持ってナタネ村に帰ることができるぞ。
	壺増大の巻物	—	—	2000	1100	壺の容量を増やす効果を持った巻物。合成の壺など、貴重な壺に使っていくのがツウだ。
	白紙の巻物	—	—	5000	2500	今まで使ったことのある巻物の名前を書いて使えるようにする。マゼルンで合成すると印が1個増える。
	壺割れずの巻物	—	—	2000	1000	転んだときやマルジロウに吹っ飛ばされたときに、シレンが落とした壺が割れなくなる。
壺	ほぞんの壺	—	—	1200	600	入れたものを自由に取り出せるが、壺の中では効果を発揮しないアイテムもあるので注意。
	へんげの壺	—	—	2000	1000	中に入れたアイテムがほかの種類に変化する壺。いらないアイテムを入れてしまうといいぞ。
	形見の壺	—	—	12500	6250	冒険の途中で力つきたとき、装備していたアイテムが入っている。きちんと回収しなくては意味がないぞ。
	ちょきんの壺	—	—	2	1	ダンジョン内でたおれても、お金がなくならない。サイズはアイテム3個ぶんと大きめだ。
	合成の壺	—	—	8000	4000	武器や盾どうしの強さや特殊能力を合成する壺。ベースにしたいアイテムを先に入れるようにすること。
	ビックリの壺	—	—	?	?	割ってみるまで中身がわからない壺。ときには強力なモンスターが出てくることもある!
	識別の壺	—	—	1000	500	未識別のアイテムを識別する壺。壺を割らないとアイテムが使えないのがちょっとツライ。
	水がめ	—	—	3000	1500	水に向かって"入れる"で水をくんでから使う。使うと火を消したり、ワナを消すことができるのだ。
草・種	薬草	—	—	100	50	HPが25回復する。HPが最大のときは、最大値が2アップするのが特徴だ。優先的に飲もう。
	弟切草	—	—	500	250	HPが100回復し、各種の状態異常も回復。HPが最大のときは、最大値が4アップする。
	しあわせ草	—	—	2000	1000	レベルが1アップする。シレンが飲むのが基本だが、たまには仲間にも使ってあげたい。
	めぐすり草	—	—	500	250	飲むと、その階のワナが見えるようになる。危険なワナが出現する階層で使っていこう。
	火炎草	—	—	700	350	前方の1のマスに火を吐き、50前後のダメージ。投げたときはややダメージが落ちる。
	復活の草	—	—	2500	1250	持っている状態でHPが0になると復活。満腹度も最大になるので、飢えも解消できる。
	命の草	—	—	400	200	HPの最大値が5アップする。ただし、HP回復の効果は持っていないので注意しよう。
	ちからの草	—	—	1500	700	ちからが1アップ。ちからが減っていると最大値が上がらないので、回復するまでガマン。
	毒消し草	—	—	400	200	ちからを回復してくれる草。ちからの草が出たときのためにも、ひとつは持ち歩きたい。
	毒草	—	—	1500	700	ちからが1ダウンし、19ターン鈍足状態（行動スピードが2分の1）になる。投げて使おう。
	高とび草	—	—	300	150	同じ階のどこかにワープする。モンスターに投げつけ、飛ばしてしまう使いかたもアリ。

俺の現在の印

足下の矢を変化の壺に入れようとして、間違えて剣と盾を……。しょうがないので在り合わせのアイテムで作ったよ。だから理由はねえ!! 剣は目、三、水、目、仏。盾は弟×5個。(カミカゼ長田)。

種別	アイテム名	攻／防	印	買	売	特徴
草・種	すばやさ草	—	—	300	150	6ターンの間、倍速状態（行動スピード2倍）になる。敵から逃げるときにも使える。
	ドラゴン草	—	—	500	250	向いている方向に火を吐き、70前後のダメージ。火は、その方向にひたすら飛んでいく。
	雑草	—	—	50	25	満腹度が5パーセント回復する基本効果のみ。復活の草が効果を発揮したあとは、この草になる。
	よくきき草	—	—	1000	500	10ターンの間、草・種の効果が2倍になる。ただし、連続で飲んでも効果がないので注意。
	胃拡張の種	—	—	400	200	最大満腹度が10パーセントアップする。長丁場で怖い空腹への対抗策になるだけに、重要度が高い。
食料	おにぎり	—	—	100	50	満腹度が50パーセント回復する食料。満腹度が最大のときに食べると、最大値が3パーセントアップする。
	大きなおにぎり	—	—	200	100	満腹度＋100パーセント。最大になるわけではないので注意しよう。最大のときは、最大値＋5パーセント。
	巨大なおにぎり	—	—	300	150	満腹度が最大になり、かつ最大値が7パーセントアップする。シュテン山の中腹で売っている。
	まずそうなおにぎり	—	—	200	100	満腹度が30パーセント回復するが、HP−5のほか、レベル1ダウン、混乱など数々のマイナス要素あり。
	特製おにぎり	—	—	100	200	満腹度が30パーセント回復する。満腹時は最大値が2パーセントあがる。追加効果あり。
材料	岩	—	—	3000	800	部屋にいる敵に合計5個の岩を落として攻撃。岩はひとつにつき7のダメージがある。
	よい岩	—	—	6000	1600	部屋にいる敵に合計10個の岩を落として攻撃。部屋に複数の敵がいる場合は、分散して当たる。
	最高の岩	—	—	9000	2400	部屋にいる敵に合計15個の岩を落として攻撃。フルヒットすることがないようにも思えるが……。
	土	—	—	3000	800	“つくる”コマンドでシレンの泥人形[並]ができる。人形は勝手に行動し、敵を攻撃していくぞ。
	よい土	—	—	6000	1600	性能の高い、泥人形[良]を作る。倒されると、モンスターのレベルが上がることに注意。
	最高の土	—	—	9000	2400	最高の性能を持った、泥人形[優]を作る。泥人形が敵を倒した場合も、経験値は入るぞ。
	木	—	—	3000	800	投げる武器として使用する。当てると30ダメージを与えるほか、吹き飛ばし効果もあり。
	よい木	—	—	6000	1600	投げる武器として使用する。当てると40ダメージを与えるほか、吹き飛ばし効果もあり。
	最高の木	—	—	9000	2400	投げる武器として使用する。当てると50ダメージを与えるほか、吹き飛ばし効果もあり。
	鬼よけ水	—	—	4000	800	飲むと、HPが50回復してくれる。ピンチになったときは、惜しまずに使っていこう。
	よい鬼よけ水	—	—	8000	1600	飲むと、HP100のほか状態異常も回復する。弟切草とほぼ同じ効果だが、HPの最大値は上がらない。
	最高の鬼よけ水	—	—	12000	2400	飲むと、HP、状態異常、ちから、満腹度すべてが最大値まで回復。役立つアイテムだ。
	砂鉄	—	—	3000	800	投げて当てると、敵を目潰し状態にする。目潰しになった敵は、こちらを認識しなくなる。
	よい砂鉄	—	—	6000	1600	ばらまくと、隣接したマスにいる敵全体を目潰し状態に。仲間にも効果があるので注意。
	最高の砂鉄	—	—	9000	2400	ばらまくと、部屋にいる敵全体を目潰し状態にする。はずれることもあるようだが……。



風来のデビルとサスミベリィ渡辺の“レアな道具を手に入れよう!”



渡辺　その伸びる武器はなんなんですか〜？

デビル　これ？　チェインヘッドの頭。持ってないの？

渡辺　どこに落ちてるんです？

デビル　アイアンヘッドを倒したときに運がよければ手に入れられるよ。

渡辺　アイアンヘッドなんか出てこないです〜。

デビル　捜すんじゃなくてチェインヘッドに“しあわせ草”を投げてレベルアップさせるんだよ。アイアンヘッドにさ。

渡辺　ほかにも珍しい道具とかあるんですか〜？

デビル　ケンゴウをレベルアップさせたイアイを倒したときに、“ケンゴウの刀”っていうのが手に入るよ。かなり確率が低いけどね……。この刀は相手の持ち物をはじき飛ばすことができるぜ。すごくない？

渡辺　凄そうな刀ですね。

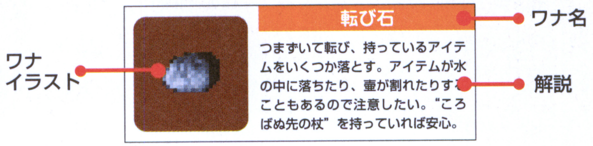
俺の現在の印

剣は三、目、火、弟。盾は皮、皮、バ。まだこれからって感じだけど「何をつけたいか」と聞かれて皮を優先的に……と思うあたりに性格が出てる気も。（秋山校長）

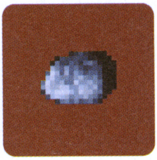
ワナ

ダンジョン内に配置されたワナも、行く手を阻む強敵。これが致命傷となって、命を落とすことも少なくない。しかし、ときには利用する手も……。

ワナリストの見かた

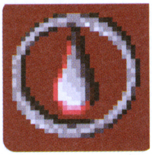


転び石



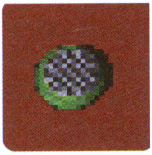
つまずいて転び、持っているアイテムをいくつか落とす。アイテムが水の中に落ちたり、壷が割れたりすることもあるので注意したい。"ころばぬ先の杖"を持っていれば安心。

ケロケロ雨



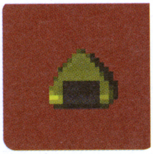
装備している武器と盾がさび、攻撃力や守備力が下がってしまうワナ。強い武具を作っている途中で踏むと痛い。なお、メッキしてある武具や、"皮の盾"なら影響を受けずにすむ。

装備はずし



装備しているものがすべてはずれてしまう。もちろん装備し直せば問題ないのだが、まわりに多数の敵がいる状態で踏むと危険度が高い。甘く見ていると、痛い目を見ることに。

デロデロ



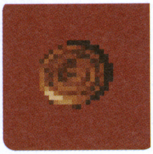
持っているおにぎりがデロデロになり、すべて"まずそうなおにぎり"に変わってしまう。おにぎりは、できる限りほぞん壷の入れておき、このワナに対抗するのが常套手段だ。

バネ



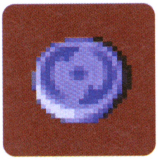
ダンジョン内のどこかの部屋にワープさせられる。いっしょに行動していた仲間とは離れ離れになってしまうものの、移動した地点がよほど変な場所でない限り大被害にならない。

丸太のワナ



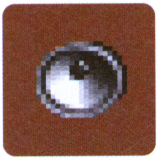
丸太に吹き飛ばされ、防御力に関係なく3～7のダメージを受ける。アイテムや壁がある地点まで飛ばされるので、これを使って通常では通れない場所を飛び越すことも可能だ。

回転盤



混乱し、10ターンまともに歩けなくなる。その場で攻撃をくり返すなどして時間を進ませ、自然回復を待つのが基本だ。近くに敵がいるときは、弟切草を使って回復するのも手。

眠りガス



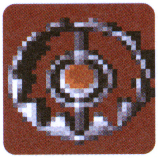
5ターン眠り、その間なにもできない。攻撃を受けても起きないので、敵がいるときに踏むと致命傷になりかねない。このときほど、仲間の存在を心強く思う一瞬はないだろう。

鈍足のワナ



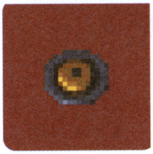
鈍足状態、つまり行動スピードが2分の1になる。効果の持続時間は、鈍足状態での10ターン、事実上19ターンとかなり長い。多数の敵がいるときに踏むと危険度が高いワナだ。

トラバサミ



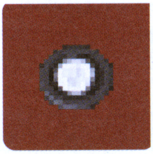
トラバサミにつかまり、3～7ターン移動できなくなる。ただ、攻撃やアイテムの使用はできるので、囲まれない限りはそれほど影響がない。浅い階層でも出現しやすいワナだ。

水てきポットン



防御力に関係なく、5のダメージを受ける。ダメージ以外の効果がないので、苦労させられることは少ないはずだ。なお、スイテキマルを倒すと、高確率でこのワナが出現する。

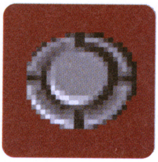
イガイガボトボト



頭上からトゲのついた物体がふりかかり、防御力に関係なく9のダメージを受ける。これも、ダメージ以外の特殊効果を持たないワナだ。HPが減っていなければ、とくに問題ない。

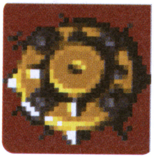
俺の現在の印

剣は三、弟、弟、火、目。盾は弟、皮、皮、バ、う。剣に三をつけるのは絶対条件。3方向に攻撃できるのは重要だからね。盾は回復がメイン。（加藤善嗣）



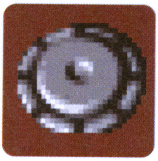
落石のワナ

頭上からの落石で、防御力に関係なく13のダメージを受ける。これもダメージを受けるだけなのでそれほど気にしなくてもオーケーだ。HPが減っているときのみ、警戒しておこう。



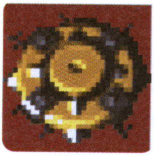
大型地雷

大爆発が起こる。地雷よりも効果が大きく、HPの4分の3のダメージを受ける危険なワナだ。なお、地雷系のワナは、まわりのマス（斜めも含む）にいる仲間＆敵にも効果がある。



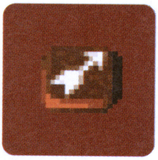
大落石のワナ

落石のワナの上位盤。多数の巨大な石が落ち、30のダメージを受ける。特殊効果がないとはいえ、さすがにここまでくると危険。これが出現する深い階層では、十分警戒しよう。



巨大地雷

大型地雷よりも、さらに強烈な効果を持つ地雷系のワナ。これを踏むと、驚くなかれHPが1になってしまう。近くに敵がいるなら、すぐさまアイテムを使って回復しておきたい。



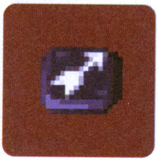
木の矢のワナ

木の矢がシレンめがけて飛んできて、当たると5のダメージを受ける。ちなみに、矢のワナのダメージも、水てきポットンなどと同じく防御力に関係しないことを覚えておこう。



召喚スイッチ

周囲のマスに、その階にいるモンスターのうちの1種が4体出現する。ショウカンマルを倒したときに出現するのもこのワナだ。ほかのワナと違い、1回踏むと消えることも特徴。



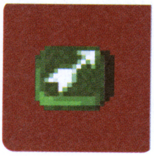
鉄の矢のワナ

鉄の矢が飛んでくる。受けるダメージは10と、当然木の矢のワナよりも大きい。とはいえ、やはり危険度は低め。HPが大きく減っているのでなければ、警戒しなくてもいいだろう。



落とし穴

3～6のダメージを受け、ひとつ下の階にワープする。初めてこれが出現する鬼ヶ島は、上にのぼるタイプのダンジョン。見つけたらわざと落ち、経験値とアイテムを稼ぐのもいい。



毒矢のワナ

毒矢が飛んでくるワナ。受けるダメージは3～6と低いが、ちからが下がってしまうのが痛い。うろこの盾（またはその効果を持つ盾）を装備しておけば、ダメージだけですむ。



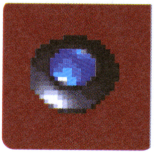
モンスターのワナ

その部屋にあるアイテムが、すべてモンスターになってしまうワナ。モンスターハウスでこれを踏むと悲惨だ。いらないアイテムを配置してから踏んで、経験値を稼ぐ手もある。



地雷

爆発が起こり、HPが2分の1になってしまう。敵が近くにいる場合は、当然のごとく危険だ。ニンジャ系のモンスター、ジライヤを倒すと高確率でこのワナが出現するので注意しよう。



大こうずいのワナ

HPの4分の3のダメージを受けるうえ、その階のどこかにワープさせられる。しかも持っている巻物がすべて濡れ、おにぎりもデロデロに。落ちているアイテムの位置も変わる。



風来のデビルのちょっとイイ話

装備はずしのワナはありがたい？

シレンが装備している武具がはずれてしまう装備はずしのワナ。一見嫌なワナに思われがちだが、このワナは呪われてはずせなくなった武具もはずせてしまうのだ。つまり、未鑑定の装備品は、装備はずしのワナがある場所ですべて装備すればいいのだ。未鑑定の武具は装備すれば詳細がわかるし、呪われても装備はずしのワナの上に乗れば、装備品がはずれる。まさに一石二鳥ですな。

俺の現在の印

剣は三、弟、ド、仏、目。盾は皮、皮、弟、う、バ。剣に火をつけて炎を飛ばしまくってたら、行商人や通路の奥にいる店主に直撃して痛い目を見たので、はずしちゃいました。（百渓曜）

土偶

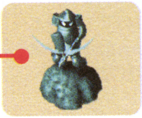
鬼ヶ島で登場する数多くの土偶は、配置されている部屋全体に影響することが特徴だ。活用法次第で大きな力になってくれるものも数多くあるぞ。

土偶リストの見かた

土偶名 → 遠投の土偶

効果 → ▶投げた物がすべて"遠投"にな

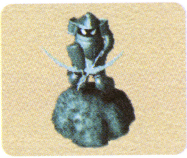
土偶イラスト →



解説 → 遠投の腕輪を装備したときと同じく、投げたものがすべて貫通する特性を持つ。もちろん敵が多いときは役立つが、邪魔になる場面も多い。敵がいなくなったら、壊したほうがいいかも。

遠投の土偶

▶投げた物がすべて"遠投"になる



遠投の腕輪を装備したときと同じく、投げたものがすべて貫通する特性を持つ。もちろん敵が多いときは役立つが、邪魔になる場面も多い。敵がいなくなったら、壊したほうがいいかも。

魔法消しの土偶

▶巻物・杖の魔法効果がなくなる



これが置かれている部屋では、巻物や杖による魔法がかき消されてしまう。特殊なモンスターが出現するのでなければ、いいことがない土偶だ。基本的には、すぐに壊してしまって問題ない。

身がわりの土偶

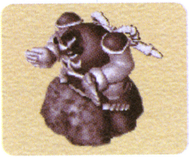
▶モンスターが土偶を攻撃する



敵がシレンではなく、この土偶に向かって攻撃する。そのあいだに、敵を一掃してしまおう。これがある部屋は、土偶が破壊されるまで安全というわけだ。ありがたい土偶のひとつである。

ころばしの土偶

▶攻撃が当たるところぶ



敵や行商人が転ぶとアイテムを落とすので、"ころばぬ先の杖"を持っているときなら役立つ土偶だ。持っていないときは当然シレンも転んでしまうので、壊してしまったほうが無難。

10ダメージの土偶

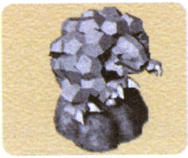
▶ダメージがすべて10になる



受けるダメージが、すべて10になる。攻撃力の高い敵が多いときなら役に立ってくれる土偶だ。ただ、こちらの攻撃も10ダメージになるのが痛いところ。倍速の敵は相変わらず危険度が高い。

ふきとばしの土偶

▶攻撃が当たると吹き飛ぶ



近接系の攻撃を当てると、吹き飛ぶ効果が追加される。敵に攻撃されればこちらが吹き飛ぶが、しっかりと先制攻撃していれば余計なダメージを受けずにすむので、役に立つ土偶といえる。

おにぎりの土偶

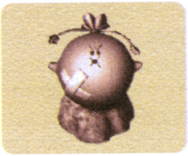
▶なにかが死ぬとおにぎりを出す



これを見つけたら、できる限り多くの敵を倒して食料を稼ごう。ここで満腹度の最大値を上げておけば、のちの戦いが有利になるぞ。仲間が倒れておにぎりになった瞬間は、なにかさみしい。

大バクハツの土偶

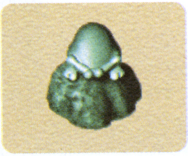
▶攻撃すると大爆発する



攻撃を2回当てると周囲1マスぶんの爆発が発生。HPの4分の3のダメージを受ける。敵を爆発に巻き込んだ場合は一撃で倒せるほか、敵を吹き飛ばして当てると1回で爆発するぞ。

ギタンの土偶

▶なにかが死ぬとギタンを出す



こちらは、敵や仲間が倒れるとギタンになる土偶だ。ここで稼ぐか否かは、持っている食料との相談になる。ギタンを多く持っていれば、ダンジョンで店や行商人が出たときに重宝するぞ。



俺の現在の印

剣には三、火、火、火、火。ほとんどの敵を炎で倒せる強力な剣です。盾は回復をメインにするため弟×4個と幸をつけてみました。（伊佐和人）

スクープ!! ひみつの隠しダンジョン発見!!

鬼ヶ島をクリアーして鬼たちを懲らしめても、まだまだゲームは終わりじゃないぞ！　なんと鬼ヶ島クリアー後に、モンスターの壺ダンジョンとワナ師のダンジョンというふたつの隠しダンジョンが登場することが判明したのだ。隠しダンジョンでは、これまでの展開とはまったく違う冒険を楽しむことができるぞ。ダンジョンの入り口がどこに出現するのかは不明だが、このふたつのダンジョンの内容をちょこっとだけ教えちゃおう。



⬆ここがモンスターの壺ダンジョンの入り口のようだが？



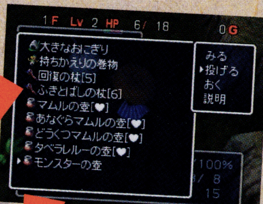
⬆ワナ師のダンジョンは一風変わった冒険が楽しめる。

モンスターの壺ダンジョン

珍しい“モンスターの壺”がたくさん落ちているダンジョン。モンスターの壺を使うと、モンスターを捕らえることができるぞ。しかし、このダンジョンには薬草や巻物などの通常アイテムがあまり出現しないのだ。捕まえたモンスターは壺から出すと仲間となって戦ってくれる。また、捕まえたモンスターの壺はもののけ王国の管理人に預けることもできるのだ。果たして全モンスターを集めることができるかな？



⬆これが噂のもののけ王国だ。モンスターを集めまくろう!

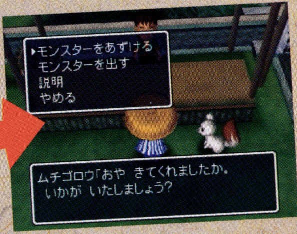




➡モンスターの壺をモンスターに向かって投げつけろ!



⬆なんと壺の中にモンスターを閉じ込められるのだ!



⬆捕らえたモンスターはもののけ王国の管理人に預けよう。

ワナ師のダンジョン

ワナを拾ったり仕掛けたりすることができるダンジョン。土偶の影響も少なく、シレンがワナの上に乗ってもワナが作動することがないのだ。このダンジョンでは拾ったワナを仕掛け、そのワナでモンスターにダメージを与えることで経験値が入手できるぞ。つまり、前作で登場した“ワナ師”の状態でダンジョンを探索していくわけ。さらに、このダンジョンでしか登場しないワナがあるとかないとか……。



⬅ワナで敵を倒して経験値を稼ぐのだ。



⬆いろんなワナを拾うことができちゃうのだ!

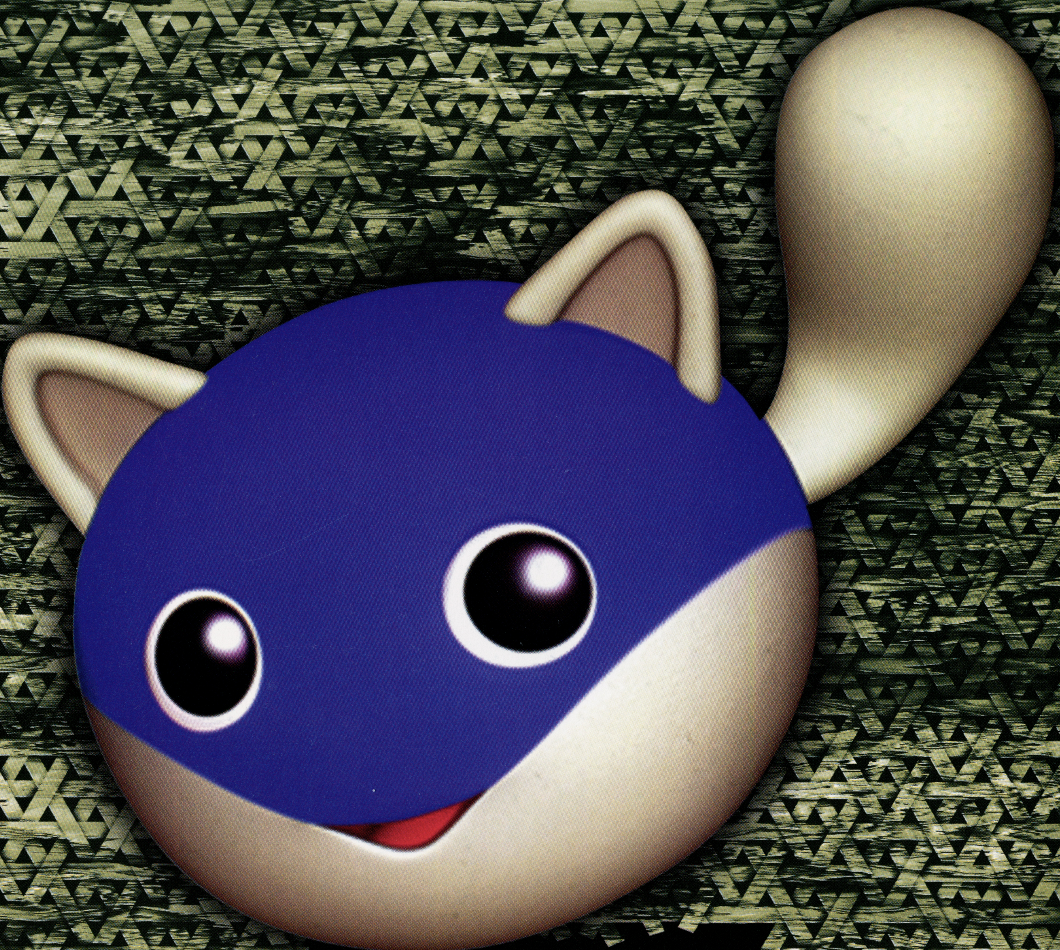


⬆ワナを仕掛けまくれ!



➡シレンがワナに乗っても作動しない。

次号の攻略を待つべし!!



不思議のダンジョン風来のシレン2
～鬼襲来！　シレン城！～
完全攻略ガイドブック

不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来！ シレン城～

完全攻略ガイドブック!!

12月号特別付録